話題のタイトル「鉄拳タッグトーナメント」のゲーム画面写真を入手!!

平成11年6月30日発行（毎月2回、15日、30日発行）
第14巻第23号通巻266号
昭和62年5月6日第3種郵便物認可

VIDEO GAME MAGAZINE
ゲーメスト
June.30.1999 No.266

GAMEST

ゲームセンターを10倍面白くする本

1999 june 6 30
特別定価 540円



スクープ
F355 challenge
ストリートファイターEX2 PLUS

STREET FIGHTER III
Fight for the Future
3rd STRIKE

設定資料集
アイドル雀士スーチーパイIII

一押し
鉄拳 TAG TOURNAMENT
バトルバクレイド
武力～BURIKI・ONE～

TAITO®

衝撃のRC(ラジオコントロールカー)レースがいま始まる!!

運転性能を追求する
タイトーのシミュレーターゲーム
「GO!」シリーズ第2弾

RCの基本「プロポ」を採用!



これがRCカーの操縦のカギ、プロポだ!
プロポとは、マシンに搭載された受信機に電波を送信して、さまざまな指令を出すRC装置(プロポセット)のこと。



●トリガー(アクセル&ブレーキ)とステアリングホイールの2系統で行うシンプル操作。●RCカーはオンロード(舗装路)、オフロード(未舗装路)のいずれかを選択。難易度に合わせて6タイプ各4種類、24車種から選択が可能です。●コースはシークレットステージを含む個性あふれる全16コースが登場!●プレイヤーはレベルに合わせて3段階の難易度(ビギナー、ノーマル、エキスパート)を選択。

RCでGO!™

RADIO CONTROL CAR SIMULATOR



シリーズ最多最強Jカー全21台が集結! No.1の座を賭けた戦いが始まる!!

BATTLE GEAR

TOYOTA NISSAN HONDA mazda MITSUBISHI SUBARU

ゴーストーカーに戦いを挑むタイムアタックモード新搭載!! "本物"を体感できるリアルサウンド。車の細部まで再現する映像クオリティ。

●国産6メーカー、全21車種の一般市販車使用。●インパネのライトアップが迫力のナイトステージを演出。●通信機能で最大4人まで同時プレイ可能。●初級、中級、上級、超上級の4つのコースを用意。また、AT、MT、車種の選択も可能。●ステアリング、アクセル・ブレーキペダル、シフトノブは本格的メカを採用。

TAITO+GAMEST ユニゾンプロジェクト第2弾!

BATTLE GEAR タイムアタックランキング

お問い合わせ先 ゲーメスト〈バトルギアキャンペーン事務局〉03-3293-9324 担当山下　受付時間 13:00〜17:00(月〜金 祝祭日除く)
※キャンペーンに関する質問に限らせて頂きます。

タイトーホームページでもタイムアタックランキング開催中! ▶▶▶ http://www.taito.co.jp/bg/
上記のユニゾンプロジェクトのランキングとタイトーホームページのランキングは別のものです。それぞれご応募いただく必要がございます。

ZUNTATA NEW RELEASES



彼女は「Sayonara」と言った…。暗黒の世界の美しき鎮魂歌。

RAY CRISIS rayons de l'Air
レイクライシス　レイヨン・ドゥ・レール

TAMAYOのオールアレンジで贈るRAYシリーズ完結作「RAYCRISIS」アレンジアルバム!VOCALアレンジ2曲を含むアンプラグドな世界とテクノワールドが交錯するもうひとつのクライシス・ストーリー。

Now on Sale! ZTTL-0041 価格2,550円(税込)

好評発売中 "RAY"シリーズ
ZTTL-0002 RAYSTORM　ZTTL-0005 RAYSTORM —NEU TANZ MIX—
ZTTL-0011 RAYSTORM RUBBNG BEAT　ZTTL-0034 RAYCRISIS



ZUNTATA入魂の効果音が響き渡る!!

電車でGO!2

イメージソング「LOVE特急こまち(PS.Ver.)」、「潮騒の駅」、ゲームの全BGMに加え、OGR作曲、TAMAYO編曲による新曲(唄もの)や、効果音を使用した「SE THEATER」を中山上等兵、KAMATYが創作した超パワーアップ作品!!

6/11 on Sale! ZTTL-0042 価格2,550円(税込)

どうにも止まらない"電車でGO!"シリーズ好評発売中!!
ZTTL-0018 電車でGO!／サイド バイ サイド 価格2,550円(税込)
ZTTD-0001 電車でGO!GO!GO!／LOVE特急こまち 価格1,050円(税込)

株式会社タイトー®
TAITO HOMEPAGE http://www.taito.co.jp/
〒102-8648 東京都千代田区平河町2-5-3
※画面写真・ゲーム内容は改良のため予告なく変更する場合がございます。

TAITO SOUND TEAM "ZUNTATA"

企画・制作・発売元 (株)タイトー　販売元 (株)SME・インターメディア
商品に関するお問い合わせは
(株)タイトー AV営業部 レーベル課 TEL 0120-73-2000 FAX 03-3980-7100
(株)SME・インターメディア TEL 03-3266-5772、5773
ZUNTATA HOMEPAGE "ZUNTATA Online" http://www.taito.co.jp/ztt/zuntata.html

巻頭スクープ!!



セガ・エンタープライゼス　アミューズメント研究開発本部　執行役員

鈴木 裕氏インタビュー

リアルシミュレーションへの果てしなき道

聞き手：石井ぜんじ　ずるずる　ノリック

F355 challenge

©SEGA1999

F355が選ばれた理由

ゲーメスト　まず最初になぜフェラーリを題材にゲームを作ろうと思ったんですか?

鈴木 裕　フェラーリの若者に対する人気は圧倒的なものがあります。でもフェラーリ自体非常に高価なもので、実際に乗れる人はほとんどいないでしょう。

ドライブゲームを作るに当たっても、F1もデイトナも過去に題材として取り上げられていて、違う題材を探したときに、フェラーリというのは憧れという面で一番いいのではと思ったわけですよ。

私自身何度かフェラーリに乗る機会があって、その時感じたのが自分のイメージしていたフェラーリと実際では認識が違っていたんです。具体的に言うと、2ストロークのバイクのエンジンをいっぱいつけて4輪にするとフェラーリになるかな、みたいな。

それは、今まで自分が乗ってきた車とはまるで違う感覚があって、その感覚を一回でも数百円でプレイヤーのみんなに味わってもらいたい、その感覚をみんなと共有したいという気持ちからフェラーリを選びました。

ゲーメスト　数あるフェラーリの車種の中からF355を選んだ理由はどこにあるんですか?

鈴木　今現在実際にレースが行われているのがF355チャレンジしかなくて、車にセンサーなどを取り付けてデータを取るのに、やはりチューニングされた車種がいいですし、それらの面で現実的でしたね。

F348という選択肢もありますが、今レースは355で行われているので、生きたデータも取れないし、実際にレースに参戦されている人の意見を聞くこともできない。これがF355だと、今生きた意見が聞けますからね。

F50になると、もう日本にあるかどうか、借りられるかどうかも分かりませんし結局データが取れないんですよ。

F40も考えたんですけど、やはりゲームにするに当たって自分でドライブした感覚とかをゲームの中にプログラムとして出したい。その点でF40は僕の手に負えなくなってしまう。それらの考えの中からベストなものとしてF355を選んだんですよ。

データに裏付けられたもの

ゲーメスト　実車からはどの程度データを取ったんですか?

鈴木　実車からは取れるだけとりましたね。エンジン回転数、スピード、水温、油温、油圧、電圧、前後G、左右G…。まあこれ以上になると本当にF1レベルのデータになっちゃいますし、ゲームにするときはリアルタイムに制御しなくてはいけないんで、これ以上のデータになると、反映させたいだけの計算量をリアルタイムに実行できなくなってしまいますかもしれませんしね。

ゲームセンターの華
裕さんが作った
体感ゲーム
を振り返る

「ハングオン」に始まる体感ゲームの歴史は、裕さんのアーケードゲームへの挑戦の歴史といってもいいのではないだろうか。

それまでのビデオゲームというと、テーブルタイプのものが主流で、大型筐体ものは出てはいたが、単に操作系をそれ風にしたものばかりであった。

そこへ「ハングオン」が登場。リアルさを追求し、プレイヤーに全身を使って操作をさせようとしたのだった。

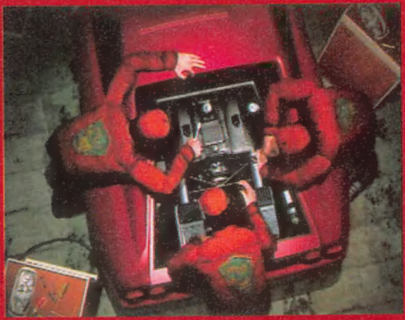


ハングオン
1985年発売
©SEGA



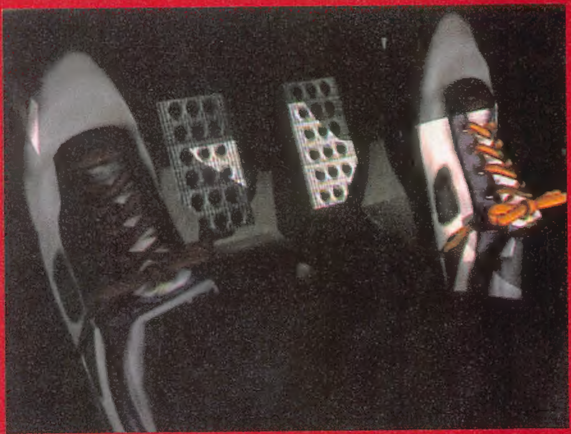
1986年発売
©SEGA
アウトラン

自力でリアルさを体感したものから次はモーターの力を使い、挙動を再現し、オープンの高級スポーツカーで爆走する世界的大ヒットをした「アウトラン」を登場させたのであった。

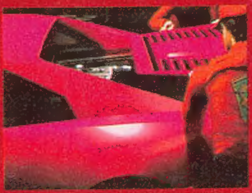


レーシングを目指している人の助けになるようなものが作りたかった。









タイヤの発熱量とかはあえてやっていません。数周しかできないゲームの中で車の挙動が変わりすぎるのはプレイヤーのスキルアップを妨げてしまいますから。スリップストリームや空力性能の面で空気密度や空気粘度の計算はしています。

ゲーメスト　それでもかなりシミュレーション性が高いですね。

鈴木　レーシングを趣味にしろプロにしろ目指している人の助けになるようなものが作りたかったんですよ。シミュレーション性が高いものを作ったうえで、コンピュータ制御を数多く入れて初級中級を用意してそっちをゲームバージョンにしようと。

ゲーメスト　すごい発想ですね。

鈴木　考え方の違いですね。まずシミュレーターを作る、できる限りですけどね。本当は6軸油圧の可動筐体で、本物のフェラーリのボディだけ買ってきて、本物のフェラーリに乗り込んでゲームをしてもらおう、それを8台くらいならべて!!というのが夢だったんですよ。何億円くらいになるかわからないですけど。でもそうしたら本物より高くなっちゃうかもしれないですしね。

本当はシートとかが動いたほうが雰囲気が出ていいんだけど、従来使ってきたABC（アクセル、ブレーキ、クラッチ）ペダルに納得がいかなくって、それらの精度を上げるためにシートの駆動形は外しちゃったんですよ、コスト的に。ちょっと雰囲気を出すくらいのものよりも、そういうところでしっかりとしたものを作りたかったんですよ。そうしないとシミュレーション性の高さを実現しようという本来の目的を達しませんから。それらの面を考えてもシミュレーション性は高いと思いますよ。今までのゲームとは違いますね。

レーシングシミュレーターとしては従来のものよりも精度が高いと思います。これがフェラーリですか?いわれると違う部分も出てくるとは思いますが、現存する車の中でどれが近いですか?というとどう考えてもフェラーリだし、フェラーリも何種類もあるんだけどどれに一番近いかというとF355になっちゃうんですよ。

シミュレーターとしてこのF355以上やったものはないでしょうね。



それ以降、ゲームになる題材に進化していき、モーターの数が増えたり、新たにエアコンプレッサを採用することで、よりリアルな体感システムになっていった。

進化はムービングシステムだけではなかった。視覚、聴覚に対してもその追求が行われた。より高速な画像処理や、クオリティの高いサウンドがそれだ。

パワードリフト



1988年発売
©SEGA



1992年発売
©SEGA 1992

バーチャレーシング

その進化の途中では、それまでに登場したゲームの集大成的なゲームもある。そのひとつが「パワードリフト」である。最終ステージで、「ハングオン」や「アフターバーナー」に変身するところは、ファンには涙モノであった。

また究極の体感マシンも登場。それがあの「R360」である。

その頃には基板もシステム基板で対応できるほどに進化していた。

そして時代は3DCGへ。

一発目に登場したのが3DCGを駆使して作られた「バーチャレーシング」である。この中で人間を動かすことであの「バーチャファイター」の基礎ができていった。

そして時代は過ぎ、新たなチャレンジ「F355」へと続く。











シミュレーションモードでは一般の人のことは考えていません!

シミュレーションの凄さ

ゲーメスト　実際にプレイしてみてかなり繊細な操作を要求されるなと感じたんですけど、一般のプレイヤーはそこまで感じ取れるんでしょうか?

鈴木　一般の人のことは考えていませんから、シミュレーションモードでは!

一同　(笑)

鈴木　そこは割りきってますよ。初級者はシミュレーションモードをやらないでくれってインストに書いてありますし。シミュレーションモードはゲームユーザーに向けたものではないですから、元々。一般的なゲームの楽しみ方を求めるなら初級か中級を選んでください。ただシミュレーションモードに関しては一般的ではありません。

ゲーメスト　シミュレーションモードを選ぶときに「本当に選びますか」って出てきますからね。

　初級中級とシミュレーションモードではどのくらい車の走りやすさに変化が出るんでしょうか?

鈴木　コンピュータ制御が数多く入っているんですよ。スタビリティコントロール、トラクションコントロール、ABS（アンチロックブレーキシステム）とか、初級ではカーブの前に自動的にブレーキまで踏んでくれますしね。

走行データの意味

ゲーメスト　自分の走ったデータが紙に印刷されて出てくるという話なんですけど、これはどういったデータが含まれているんですか?

鈴木　区間スピード、区間タイム、走行ライン、エンジン回転数、何速をつかったか、ブレーキを踏んだ場所、ブレーキの強さ、時間とかさまざまな要素が入っています。

ゲーメスト　ドライブゲームとしては初めての試みだと思うんですけど、これは新しい要素を提示しようというお考えからですか?

鈴木　新しい何かを提示するとかではなくて、レーシングドライバーが実際にデータを取って区間タイムとかを検証しながらやっているんですよ。ここはおまえのほうが速いぞ、とかいうふうに。

　本当のサーキットでは周りに対象物がないからすごいスピードが出ていても、スピード感があまり感じられないんですよね。だから初めてサーキットを走るような人はたいていブレーキングポイントが奥になっちゃうんですよ。まずはブレーキングポイントを覚えなくちゃいけない。

　レーシングドライバーの卵の人の事故がこのデータを参考にすることによって少なくなればな、と考えています。実際イメージトレーニングとしてやコースを覚えることができますからね、このゲームがあれば。

　だから今回コースとして設定されたサーキットにはぜひともこのゲームを置いてほしいですね。そ

よりリアルに! ドライブゲームのハンドルの進化

「アウトラン」に始まり、「F355」へのドライブゲームの進化の過程は、ハードの進化の歴史であるが、リアルさの進化は、本物の質感にどこまで近づけるかという筐体作りの中にも存在する。

　その中心となったのが操作系。その中でもハンドル。ここの進化の流れをちょっと見てみよう。

「アウトラン」では、バネにより中央に戻される仕組にはあったがそこに体感システムはなかった。

　リアルさを追求した仕組みが入ったのは「スーパーモナコGP」で、レースシーンで使われていたバタフライシフトをいち早くゲームに取り入れたのである。

　また、ハンドルをモーターにより振動、反力が付けられるようになり、走行中の路面からの感じを感じさせるようになっていった。

　その反力であるが、その後、単に抵抗があるだけでなく、車に起きている挙動や、路面状況に合わせて変化させていく。

　そのレベルが最も高くなったのが「セガラリー」である。そのレベルの高さは、ムービング筐体でないのに十分に本物を感じられたところからもわかるだろう。

　そして「F355」へ。そのハンドルはさらに上をいくはずだ!

このゲームは本当にレーシングドライバー養成ギブスみたいな感じですよ。







のサーキットに行こうって考えている人には行く前にプレイしてほしいですよ。

ゲーメスト　ゲーマーとしては、今まではデータを取ろうと思ったら、プレイをビデオにとって区間タイムを出したりゲーム中の挙動を調べたりはできたんですけど、画面からはうかがえない足元のデータが取れるから非常にうれしいですね。

ゲーメスト　実際のサーキットでのタイムとこのゲームのタイムとほとんど違わないということですね。

鈴木　それは完璧ではないですけどほぼ実現しています。でも厳密にタイムをあわせるよりも、全体の性質をあわせることを大事にしていきたいと考えてます。

リアルさを求めた結果

鈴木　このゲームは本当にレーシングドライバー養成ギブスみたいな感じですよ。初級でトレーニングモードをやって、４つのアシスト機能もボタンで一つずつオフにできますから、徐々にアシストを切ってもらって、走れるようになったら中級に入ってもらって、セミオートマとブレーキングを覚えてもらう。そして上級ではシフトワークとヒールアンドトゥを覚えてもらう。

ゲーメスト　ヒールアンドトゥを要求しますか!?

鈴木　それをしないと速くは走れませんからね。そのためにフットペダルもそれぞれ近づけましたし。それでも本物よりはかなり易しめにしてますけどね。

　もし自分の子どもがサーキットに行きたいっていいだしたら、まず初級からやって、ちゃんと走れるようになったら「じゃあ、いっておいで」って言えるようなマシンにしたいですね。

5月19日セガプライベートショーに

F355challenge出現!!



3画面筐体が作り出す映像の迫力とNAOMIパワーが合体！



セミオートマ用のバタフライシフトとフロアシフトの2種類が！

プライベートショー注目ゲーム！

消防士 BRAVE FIRE FIGHTERS

いざ放水！





火災現場で炎と対決するファイヤーマンになれる体感ゲームがプライベートショーで登場！

プレイヤーは、振動して放水している感じを演出するノイズコントローラーを手に、目前の炎を消火して火災現場を突き進み、中に残された救助者を助け出していく！

2人同時で消火も可能！君は大吾になれるか！

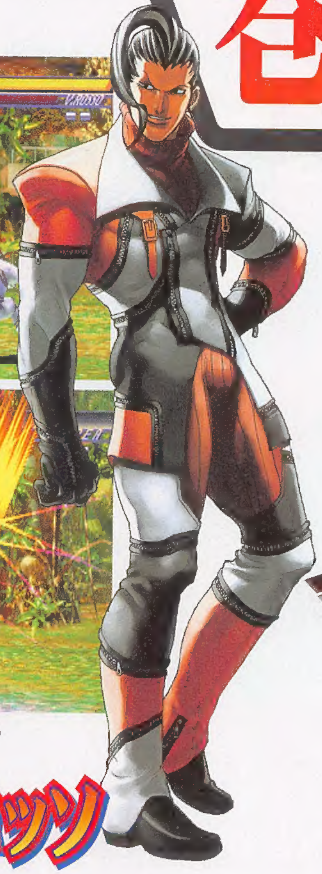
巻頭スクープ!!

帰ってきたぜ!

STREET FIGHTER EX2 PLUS







写真の高速移動技や当て身技を持つロッソ。
連続入力の打撃技もあるぞ。

ヴルカーノロッソ

※画面写真及び記事内容は開発中のもので、変更される場合があります。

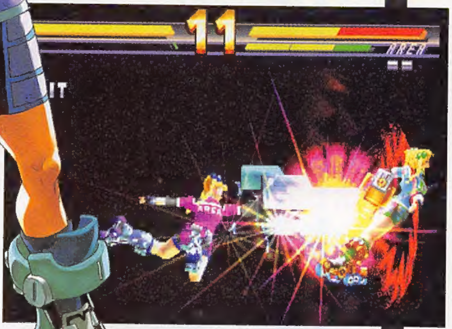
メテオコンボに新エクセル、新キャラクターに旧キャラクターの復活、その他さまざまなパワーアップを遂げ、「EX2」が「PLUS」になって帰ってきたぞ。

まずは下のキャラクター選択画面を見てほしい。前作からはハヤテがいなくなってしまったものの、その他のキャラクター（隠しキャラクターを除く）は全員残り、さらに新キャラクターとしてエリア、ヴルカーノロッソ、そしてストⅡシリーズでお馴染みのサガットが加わった！さらにEX2で欠場していたベガ、プルムとダランが復活し、総キャラクター数はなんと20人だ！



キャラカラーは3種類。小中大ボタンで振り分けられているぞ。







腕につけた機械を画面上にセットすることができる。移動投げや相手を浮かせる連続入力の打撃技もあるぞ。

エリア



NEW EXCEL



地上ヒットの場合でもしゃがみ大Kで空中コンボに移行できるようになった。

EX2の目玉システムであったエクセルも、変更がなされている。開発バージョンではあるが、今のところ分かっているのは…、

●発動に使ったボタンでも、押しっぱなしで最速で技を出すことが可能になった

●連続で同じボタンの攻撃を出せるようになった

●しゃがみ大キックで相手を転ばせても、空中で拾うことができるようになった

…となっている。使いやすく、より選択肢が増えたと言えるね。詳細は…続報を待て！







帝王サガットのタイガーブロウが炸裂！飛び道具系スーパーコンボ、タイガーキャノンは超高速だ。

METEOR COMBO

ゲージを3つ消費して発動する強力な必殺技、それがメテオコンボだ。

前作でも一部のキャラは持っていたが、今回は全キャラクターに加わっているぞ。

メテオコンボはゲージを3つ使用するだけあって、ヒット時の相手に与えるダメージは凄まじく、演出も派手なものばかり。キャラによっては簡単に連続技に組み込めるので、狙ってみるといいだろう。しかし、この場合は攻撃力が激減するので、大ダメージを狙うならダイレクトに狙え！



▼ヒットすると自ら棒を伸ばして遥か宇宙へ…そして…急降下パ〜ンチ！



「踊りましょ」といいつつ相手をダンスにつきあわす（？）ブルム。目が回るぅ〜。



ガイルのソニックブームタイフーンがメテオコンボになりこんなに派手に！シャロンのメテオコンボは隠し持っていた（？）ライフルをブッ放す！ひ、ひどい。





ケータイしてる?

特集

日本ケータイ列島探検絵巻

キャリアー各社(NTTドコモ,J-フォン,IDO,ツーカー,DDIポケット)をミーハー気分で徹底追及!

意表をついた角度から、キャリアーの姿が見えてくる!

ケータイ着メロワンダーランド

着メロが担う未来を考察

ケータイCMキャラクター図鑑/次世代ケータイ/ケータイ事件簿/ケータイ売れ筋チャート/チャットでGET! GOODな恋人/ケータイ怪しげグッズ/着メロ発信局

人気ケータイ 30台 大プレゼント!!

ケ~タイ MOBILE PHONE/PHS ゲーメスト6月30日号増刊 Magazine け~たいまがじん

ケータイ/PHS総合コミュニケーション情報誌ケータイMagazine1999Vol.002は
5月26日(水)発売 定価580円(本体552円)

前回の告知内容から一部変更がございます。ご了承ください。



表紙:国分佐智子

買っちゃえ!! E-Mail(メール) 最新端末



「メール端末どれにしよ?」「自分にあった端末はどれ?」そんなあなたの疑問にお答えします。

新型ポケボー「ポケットボード・ピュア」とその対抗馬「コミュニケーション・パル」。このライバル2機種をはじめ様々な携帯電話端末をフォロー!メール端末をお探しなら、これで完璧!

好評発売中
本体価格780円+税

ゲームミュージック 着メロマニアックス

NTT DoCoMo P207完全対応



ナムコ、セガ、スクウェアetc.の名ゲーム・名曲が満載!

収録曲

ワルキューレの伝説/ドルアーガの塔/ゼビウス/リブルラブル/トイポップ/マッピー/アフターバーナーII/ファンタジーゾーン/アウトラン/サイコソルジャー/フリッキー/カルテット/電脳戦機バーチャロン/魔界村etc.

絶賛発売中
本体価格560円+税

※お知らせ:「魅惑の出会いメール(仮)」、「ゲームミュージック着メロマニアックスVOL.2」は事情により発売を延期させていただきます。ご了承下さい。

新声社

全国の書店でお求め下さい。品切の場合は、書店にてご注文いただくか、当社通信販売部「読者サービス部」をご利用ください。
通販のお申し込み先:フリーダイヤル0120-531917(月~金/10:00-17:00)または E-mail:dokusabi@shinseisha.co.jp

〒101-8935 東京都千代田区神田神保町1-26 TEL 03-3293-9321 FAX 03-3293-9320

今号の…イチおし！

GAMEST PUSH UP TITLE 6/30.1999.

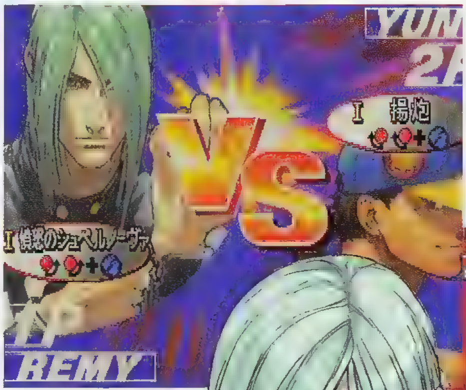
鉄拳 TAG TOURNAMENT

画面写真初公開！オープニングムービーの誌上初紹介に加え、開発者インタビュー第二回も。濃いよ。



P.10へGO！

STREET FIGHTERⅢ 3rd STRIKE



いよいよ稼働開始！今回も16P大攻略！全キャラのターゲットコンボ一覧も独占初公開だ！

P.14へGO！

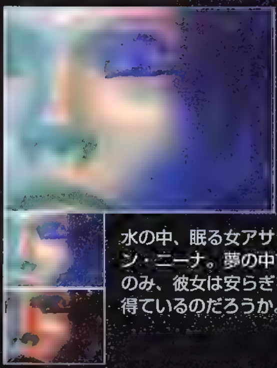


〜一押しタイトル先の先〜
- ■デッドオアアライブ2（テクモ）
- ■RCでGO!（タイトー）
- ■ギルティギア2（仮）（サミー）
- ■ストライダー飛竜（仮）（カプコン）

画面写真初公開!

鉄拳 TEKKEN TAG TOURNAMENT™

タイトルロゴも決定し、一歩ずつ夏に向かって歩む「鉄拳ＴＴ」。
今回は、画面写真・ムービー初公開＆第２回開発者インタビュー！ そして、意外な展開が!?



水の中、眠る女アサシン・ニーナ。夢の中でのみ、彼女は安らぎを得ているのだろうか。



銃のカートリッジを素早く交換する香港刑事・レイ＝ウーロン。



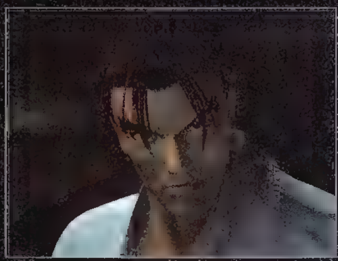
そして一八。「鉄拳2」のオープニングに酷似した風景は何を意味する？



風間準、登場。森の中たたずむ彼女は、新しい風を感じているのか？



暗がりの中登場する仁。額に模様がないので、「鉄拳3」のエンディングよりは前なのだろう。





平八、そしてポール。お互いの立場の中、それぞれの「強さ」を目指す。

OPENING

ついに公開になったオープニングムービー。最後に一八がいるのだが、本編の登場を期待して良い、ということだろうか？

ムービー制作者コメント：限られた時間の中で、鉄拳の要素を凝縮したようなイメージのムービーにしようと思いました。そのため必然的にカットは多くなり、そのための要素の作成と、スムーズにカットを繋ぐのに苦労しました。今回はアーケード版のムービーということで、実際にロケーションに訪れる人達の反応が見られるので、楽しみにしています。皆さんぜひ見てくださいね。

P.S.GAMEST Q&A G　Q：「めくり」と「裏落ち」の違いを教えてくれ。「めくり」＞「裏落ち」か?／兵庫県　P.N.MITA-R君　A：めくりはガード方向が左右逆向きになること。一方裏落ちは当てた後相手の裏側に落ちることです。「単なる裏落ち」と言った場合はガードの向きは変わりません。（ぜんじ）

キャラセレクト画面初公開!!



白頭山 / ミシェール・チャン / アーマーキング / ガンジャック / アンナ・ウィリアムズ / ブライアン・フューリー / 三島平八 / 巌竜 / ジュリア・チャン / 風間準
凌暁雨 / 吉光 / ニーナ・ウィリアムズ / フォレスト・ロウ / 花郎 / エディ・ゴルドー / ポール・フェニックス / キング / レイ・ウーロン / 風間仁

総勢30キャラ以上の夢の饗宴!!

デフォルト20キャラ？ そして14の「？」

左の写真を見てほしい。これはどうみてもキャラクターセレクト画面だろう。ここにいるだけで20キャラ。実にそうそうたる光景だ。鉄拳3のキャラに混じって、ペクや風間準、巌竜にアーマーキングといった懐かしい顔ぶれも見られる。彼らがどのような進化を遂げて帰ってくるのか非常に楽しみなところ。ミシェールとジュリアが両方いるのは、おそらく「似て非なる」キャラになるように、さらなる差別化が図られるということだろう。

そしてもっと気になるのが「？」となっている銀色の12マス、金色の2マスだ。この14のマスには一体誰が来るのか？タイムリリースなのか？それとも何らかの別な条件が加わるのか？銀と金の違いは？などなど興味は尽きない。

ともあれ、20キャラは確定（？）しているようなので、再びPS版の鉄拳2や3を引っ張り出して予習しておいても損はない。続報を待て！

タイムリリースキャラ大予想

ちょっと気が早いかもしれんが、「？」に入るであろうキャラをここに推察！

鉄拳TTが鉄拳3をベースにした、これまでの鉄拳シリーズの集大成的作品であることを考えると、タイムリリース、もしくはそれに代わる何らかの条件で追加される12キャラ（14キャラ？）は、これまでの作品から登場する公算が大きい。

そこで、今までの鉄拳シリーズに登場したキャラクターの中から、今回出場の可能性が高そうな10人（8人＋2体）を編集部の独断でここに挙げてみた。なお、このうち三島一八はオープニングムービーで登場しており、その存在が予想されるが…？

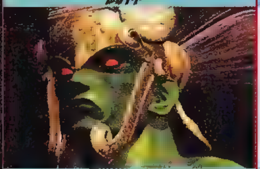
だがここに挙げた10キャラがすべて登場するとは限らないし、登場したとしてもまだ足りない。マーシャル・ロウやジャック2、P・ジャックといったコンパチ系、木人などのお笑い系、はたまた鉄拳3におけるブライアンのような完全な新キャラがいる可能性も否めない。どうあれ、最低限12の銀色の「？」マスはすべて埋まることになるはず。

久しぶりの大型3D対戦格闘「鉄拳TT」。発売は今夏予定。今から「3」で対戦感覚を復習しながら、夏の発売を期待するしかない！

鉄拳TTに登場するであろうキャラたち（予想）

これまでの鉄拳シリーズを振り返ってみると、タイムリリースキャラも自ずと浮かび上がってくる。そんな中から候補10キャラを抜粋。

闘神



前作のボス闘神＆オーガ。自然に考えればこのへんも候補に上がってくる。

ロジャー（アレックス）



一見お笑いキャラだがカンガルーパンチは侮れない。連続技も強力だった。

クニミツ



鉄拳2で吉光との差別化か図られた反逆くの一。ガード不能技が豊富だったが…。

ブルース・アービン



「ナイトメアーインパクト」の異名を持つキックボクサー。強烈な連携群が印象的。

三島一八



鉄拳といえばこの人。仁と平八がいる中で、どういうキャラになるのだろう？

ボスコノビッチ



PS版オリジナルキャラだが、ダウン状態が標準という今までにないタイプ。

デビル（エンジェル）



鉄拳２のボス。デビルとエンジェルか別キャラになっても面白いかも。

クマ



ポールがいりゃあクマもいる。第一タイムリリースキャラ候補筆頭！

リー・チャオラン



一八がいるならそのライバルかつボディガードのリーも当然参戦か？

ワン・ジンレイ



やはりじじい系は外せない。残月からの即死コンボもあったが…。

P.S.GAMEST Q&A G

Q：ギガウィングのリフレクトフォースに攻撃力はあるの?重なって使うのもそのためですか?／宮城県　P.N.スペース峰打ち君　A：攻撃力はわずかながらあります。重なるのは、おもに効率よく勲章を回収したり、無敵状態を生かしてショットを効率良く当てるためです。（GED）

鉄拳3とはかなり違った戦略性を出せてきています

鉄拳TAG TOURNAMENT 開発者インタビュー

第二回

VS開発部：木元 昌洋氏　原田 勝弘氏
米盛 祐一氏　御所脇 裕氏
インタビュアー：C・LAN　伊勢猫
アディオスTOSHI　マッスル北裏

デモ関係の画面写真一挙公開！今回のインタビューは現在の制作の進行状況と、より突っ込んだタッグのシステムについて話してもらったぞ。

（5月某日・横浜クリエイティブセンターにて収録）

開発進行状況

ゲーメスト　現在、どの程度まで開発は進みましたか？

木元　現状ですか？現状は、今回一番ウリになる「タッグ」のシステム部分が、ようやくここにきて方向性がある程度見えてきた感じです。スケジュールの都合で一番最後に持ってきてしまったんで、「かなりつらいなぁ～」というのが正直なところですが。

ゲーメスト　タッグと言えば、前回話していただいた協力空中コンボが大きな特色になると思うんですが、その辺はどれぐらい見えてきていますか？

米盛　まだ、やりづらい面、決めたいモノがあまりにも決まらないという問題点はあります。交代して走ってきて、強制的に浮かしているキャラの背後に回ってしまったりしてるんで、その辺はもっとプレイヤーが思っている形で技が決まるように調整していこうと思っています。

ゲーメスト　浮かし技→交代→浮かし技→交代…という感じで、1回の浮きで2回以上交代はできたりするんですか？

原田　まだ入れていないんですけど、やりたいと思っています。もちろんダメージが高くなりすぎないようには調整しますけどね。

木元　僕なんかはあまり長い間浮かされてるのは嫌なので、交代を繰り返すことによって空中コンボが長引くのは、避けたほうがいいかなとは思っているんですけどね。もちろん、それを感じない程度であれば取り入れていってもいいんじゃないでしょうか。

ゲーメスト　タッグの要素を取り入れたことによって、鉄拳3の既存のシステムに不都合な部分は生じましたか？

木元　鉄拳3は爽快感を重視して全体の攻撃力を高めに設定してあるんですが、それだと交代する間もなく死んでしまうんで、そこは直しました（威力を低くした）。

ゲーメスト　操作に関して、前回お聞きした5つ目の「チェンジボタン」は確定ですか？

米盛　ほぼ確定です。

木元　今回チェンジボタンで交代の駆け引きを加えたことで、鉄拳3とはかなり違った戦略性を出せてきていると思います。例えて言えば、それまで弾ボタンだけだったシューティングが「ボム」を加えることで、システム・戦略性ががらっと変わったぐらいの進化はしていると思います。

原田　素晴らしすぎる例えですね（笑）。



対戦前デモ！　前ページから続けて、これが「TT」の対戦前デモだ！アマキンかっこえ～。シャオユウは新たにCGが起こされている。



勝利画面か!?　高校生タッグ勝利デモのようだ。。背景のエディステージも黄昏ていて、「鉄拳3」の時と印象が変わっている。

ロケテスト その後の反応

ゲーメスト　勝敗に関しては、どういうシステムになりそうですか？

米盛　現状、2本先取（1キャラ1ゲージで片方がやられると1セット負け、それの2セット先取制）にしています。ちなみにロケテストでは1本先取でしたが…。

原田　やっぱりプレイヤーの満足感といった部分で、前回言ったプレイ時間は伸びているんですけど、パートナー側の体力の残り方によってはかなり悔いが残るんで、それはやっぱり1回仕切り直して2回目で頑張ってもらおうと。対戦ゲームは負ける側が金を払うわけですから長く遊べて、さらに2キャラ遊ぶわけですから、プレイ時間は、現状では2本でちょうどいいのではないかと思っています。

ゲーメスト　耐久値もそれに合わせて調整しているわけですね？

原田　「無茶苦茶減らない」という意見もあったんですよ。すごい堅いんじゃないかっていう…。ロ

ケテのバージョンの話で言えば、ガンジャックとか巌竜とかの耐久値がすごかったんですね。もう岩のようなキャラになってたんで、キャラの個性は持たせたまま全体的に耐久値を少し下げてます。

ゲーメスト 他にロケテストでは、どんな反応が返ってきましたか?

原田 タッグという部分で、とにかくキャラクターを選ぶ時点で楽しんでもらえたというのと、後もう1つはタッグ技に関して「浮かして交代」というのも面白いんだけど、特別な組み合わせで何か連携技がないのか、あるいは入れてほしいという要望が一番多かったですね。

ゲーメスト そこはこれから組み込んでいくわけですよね?

原田 一番のネックというか、考えているところですね。キング、アーマーキングに限らずプロレス系のコンビネーション、ツープラトン技的なものを望んでいる人が多いようで、空中コンボにだけ限定しないのがミソなのかなぁと。ゲームはテンポが重要なので、それが確立できてから演出等を考えて組み込んでいこうと思っています。

米盛 眺めているだけでは苦痛になってくると思うんで、やられる側にも何かしらの選択権があって、そこに何らかの駆け引きが生じるような形にはしたいですね。

新下段さばきで鉄拳が変わる!

ゲーメスト 前斜め下に入れるだけで下段さばきができるようになったということですが。

原田 これまで下段をガードはしても、技の暴発等を恐れてさばくレベルまでいってない人も多いと思うんですよ。下段ガードできるということは、一応反応しているわけですから、分かっているところは、やっぱりさばきたいなと。で、鉄拳って下段ガードされても有利というか、あまり不利にならない技が非常に多くて、それですっと固められてしまうというのもあったのと、後はさばき自体を見たことないぐらいの中級者もいると思うんですよ。そういう局面を知らない、もしくはさばかれることはあってもさばいたことがない。そこから生まれる駆け引きを、あのコマンドのせいでできなかったという人が、プレイヤーとしてのランクが1つ上がると思うんですよ。

ゲーメスト コマンドの受け付けは、いったんニュートラルからですか?例えば下段、下段ときたら一瞬立ってから入れるんですか?

原田 いや、その場合は1発目をしゃがみガード後しゃがんだまま、タイミングでレバーを入れればさばけます。スカリもありませんし。当然、マイナス面もあるので、現在は再検討中です。



VS開発部 主任

木元昌洋

小学生の頃から業務用ゲーム開発を目指し、高校卒業から製品開発に参加してしまう。
鉄拳シリーズは1から参加し影の企画部分を担当していたが、PS版「鉄拳3」からは何故かプロジェクトリーダーに…。
過去の製品：F/A, NEBULASRAY, 鉄拳(AC/PS), 鉄拳2(AC/PS), 鉄拳3(AC/PS)など?



最強師弟タッグ!! レスラーということで、最もタッグが似合う師弟コンビ。キングの目つきが怖い。

新しいモーションキャプチャーは?

ゲーメスト 今回新たなモーションキャプチャーは採り入れているんですか?

原田 ええ、採ってますよ。技や構えもそうですし、主にキャラクターに個性を出す部分で使っています。今回キャラクターを選択した時に画面にキャラクターを出しているんですが、今まで動かない顔だけだったのを、ゲーム中のモデルの全身を使うことで、選んだ時にキャラクターが独特の構えをするようにしています。そういうキャラクターの個性を出すところや、勝ちポーズもしくは登場シーン、これもまた組み合わせで少し登場が変わるようにしています。やる気のあるコンビだと、アーマーキングとキングだと勝ちポーズがシンクロしているんだけど、アンナとニーナだといきなり姉が踏み付け始めるとか(笑)。

米盛 そういうところをキャプチャーで個性をいっぱい出していこうと。人間臭い動きの部分ですとか。

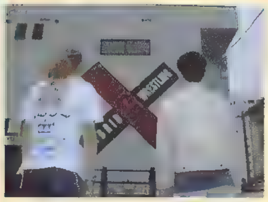
原田 前回、鈴木みのるさんの動きを(キングに)採りましたよね?あのモーションで使ってなかったものとかあるんですよ。実は鉄拳3って、3分の1もキャプチャーしたモーションを使っていないんですね。時間がなくて。キングでちょっと面白いことをやってたんですよね、パンチの当て身とか。それやたら強かったんで止めたんですけどね(笑)。勿体ないなぁ~ということで今回、マニアックなところも入れているので見て下さい。

ゲーメスト ところで前回、原田さん、米盛さんには聞いたのですが、木元さんの「鉄拳」のゲームイメージ、崩したくない部分というのはありますか?

木元 特にそういった「守らなきゃいけない部分」というのは、作らないほうがいいと思っています。逆に発展性を阻んでしまいますから。ゲームとして面白くて、不自然な部分がなければ、それで良いと思います。リアリティはあってほしいですけどね。手から気が飛ぶのは許せないけど、目からビームは許せると。

原田・米盛 それは違うんじゃないですかねえ(笑)。

次号予告



今回のモーションキャプチャーの話を受けて、パンクラスへの取材が実現! そしてゲーム画面の写真も一挙公開か!?新たな情報も!?

※画面は開発中のものです。

集まれ！対戦に飢えた猛者たちよ！

3rd STRIKE STREET FIGHTER III®

Fight for the Future

さぁて、いよいよ攻略の開始だ！初心者から上級者までかかってこ〜い！

前号のお詫び

前号の記事が、開発中の基板による記事作成のため、キャラ別攻略のページにおいて一部製品版と異なる表記がありました。読者の皆様、ならびにカプコンの関係者にご迷惑をおかけしたことを、ここに深くお詫び申し上げます。また変更点に関しては、各キャラのページで個別に触れていますので、そちらをご参照ください。

表記について

本文中では、以下の用語を表記統一しています。■投げ抜け→GD　■リープアタック→リープ　■スーパーアーツ→SA　■スーパーキャンセル→SC　■クイックスタンディング→QS　■ターゲットコンボ→TC、となっています。今後の攻略記事に関しても、この表記で統一していきますので、ご了承ください。

ストⅢ 3rd STRIKE ターゲットコンボ完全版

一部のキャラには備わっていないが、これを知っておいて損はないぞ！

担当：K−TAN

※単に小K、中Kと書いてあるのは、立ち攻撃を表します。

これがターゲットコンボです

ターゲットコンボ（以下TC）というのは、通常技のボタンをタイミングよくポンポンと押すことにより、連続ヒットさせることのできるシステムだ。1発目がヒットしている最中に、次のボタンを順々に押していくようにしよう。

ただし、TCのルートは決まっていて、通常技のボタンならどれでも押していればいいというものではない。その順番は、各キャラの部分を見て確認してほしい。基本的な概念は、空振りで出すことはできないということ。つまり、TCにするためには、相手キャラにガードさせるか、ヒットさせなくてはならない。

しかし、春麗の前J大P↓J大Pとまことの小K↓中Kと↓＋大P↓大PはTCの概念とは違い、空振りでも出すことができる。どちらかというと、追加入力タイプになる。

春麗
- ●前J大P↓J大P

まこと
- ●小K↓中K
- ●➡＋大P↓大P
- ●➡＋中K↓大K（連続ヒット不可）

レミー
- ●近距離中K↓大K

アレックス
- ●しゃがみ小K↓しゃがみ中K
- ●しゃがみ小K↓しゃがみ大K（連続ヒット不可）

ユン
- ●J小P↓J➡＋大P
- ●しゃがみ中P↓しゃがみ大P
- ●しゃがみ大K↓大K
- ●遠or近距離中P↓大P↓⬅＋大P
- ●近距離小P↓近距離小K↓遠距離中P

ヤン
- ●遠or近距離中P↓大P↓⬅＋大P
- ●小K↓中K↓大K
- ●前J中K↓J➡＋中K

リュウ
- ●遠距離大P↓大K

ケン
- ●近距離中P↓近距離大P

いぶき
- ●J大P↓J➡＋中K
- ●前J小P↓J➡＋大P
- ●前J小K↓J➡＋中K
- ●近距離大P↓しゃがみ大K↓大K
- ●（遠距離小P↓）中P↓➡＋小K
- ●⬅＋中K↓➡＋中K（連続ヒット不可）
- ●（小K↓）中K↓大K
- ●近距離小P↓中P↓しゃがみ大K↓大K
- ●近距離小P↓中P↓大P
- ●⬅＋中P↓しゃがみ大K↓大K
- ●⬅＋中P↓大P

エレナ
- ●J小P↓J中K
- ●J中P↓J大P
- ●大P↓大K
- ●中K↓しゃがみ大P

ネクロ
- ●⬅＋小K↓中P

オロ
- ●近距離小K↓中K

ショーン
- ●近距離中P↓大K
- ●近距離大P↓➡＋大P（連続ヒット不可）

ダッドリー
- ●小P↓中P↓中K
- ●➡＋小P↓中P
- ●しゃがみ小K↓しゃがみ中P↓しゃがみ大P
- ●しゃがみ小K↓中K
- ●中K↓大K↓大P
- ●➡＋大K↓中K
- ●中P↓中K↓大P
- ●小K↓中K↓中P↓大P
- ●➡＋中K↓中K↓大P

ユリアン
- ●小P↓中P
- ●➡＋中P↓大P

豪鬼
- ●近距離中P↓大P



パンパンパン！とテンポよく押していこう。

P.S.GAMEST Q&A G　Q：そんなんアリカ、パワーダウンどころかかなりヤバくなって帰ってきてますね。ゲーメスト買う楽しみがまた1つできました。単行本化してくれませんか？／沖縄県　P.N.柊ちはや君　A：毎号2Pなので、あと2年は続かないと単行本化は難しいのですが、広告掲載自体いつ終わる←

必見!

細かいデータで難易度を知る

データで見るブロッキング

誰もが気になるブロッキングに関する数値データ。実戦においてのタイミングを体で覚えるためにも必要不可欠だ。

担当：真瑠世（協力：猶騎夫）

気になる人はとことん気になるブロッキングに関する数値データ。

下の表を参照しつつ、ブロッキング後の世界の流れを完全に把握し、的確な反撃や防御に役立てていこう。

ブロッキングの流れ

最初に、ブロッキングの時間の流れを見てみよう。

①まず、ブロッキングを狙う側がレバーの入力をする

②すると、ここからブロッキング受付時間になる

③受付時間中に相手の技が体に触れればブロッキングが成立する（体が青白く光る）

④成立直後、時間が停止して両者とも動けなくなる（停止時間）

⑤ブロッキング成功側のみ一方的に動ける時間がくる。このとき、技を出した側はまだ動けない（有利時間）

⑥技を出した側が動き始める（技の戻り＝硬直）

これが基本的流れである。

次は状況別に詳しく見ていこう。この状況とは成功側のブロッキングの種類（地上、空中）によって大きく2つに分けられる。

状況① 地上の場合

地上でブロッキング入力をしたときは、上段、下段とも に数値的な変化はなく、違いは取れる技の種類だけ。また、レバーを入れ続けるよりもニュートラルに戻したほうが受付時間が長いことも重要。

では本題。地上ブロッキングの特徴は、「相手の技によって有利時間が変化」すること。小攻撃を取ったときがもっとも長く、中、大、必殺技の順に短くなっている。数値から考えると、大攻撃キャンセル必殺技をブロッキングで取っても、成功側は非常に割り込みにくいので十分注意!!

もう一つの特徴は「停止時間中に技の先行入力が可能」なこと。最速で反撃しやすくなっているわけだ。


大Pを「カツーン!!」。が、反撃に迷いが生じるのよね…。

地上ブロッキングの例外

相手のジャンプ攻撃を地上ブロッキングする「対空ブロッキング」は、受付時間が短く、有利時間がない、という例外則になっている。

また、地上でコマンドを入力する必殺技の中には、この対空ブロッキングと同じ扱いのものもある。下の表に列挙したので、よく見ておこう。

間違えないでほしいのは、一見宙に浮いているように見える通常技でも、ちゃんと地上ブロッキングの数値が適用されるということ。一部の必殺技だけ例外なのだ。


一部の必殺技は5フレームで取らないといけない。慣れが重要。

状況② 空中の場合

空中ブロッキングの特徴は、受付時間が地上に比べて若干短いことが挙げられる。

また、空対空の場合は有利時間がないというのも重要。一見、反撃しにくそうだが、ジャンプ攻撃は必殺技でキャンセルがかからないので実際は地上に比べて反撃しやすいはず。空中ターゲットコンボや一部の多段技にのみ気を付けていこう。

3つ目は、停止時間中に技の先行入力ができないこと。空中必殺技を持っているキャラは覚えておこう。

状況③ 特殊なケース

ベーシックな地上、空中のブロッキングと少し違うのが、

A：飛び道具をブロッキング

B：赤（連続ガードに対してブロッキングすること）

の2つのケース。

Aはブロッキングのあらゆる数値が飛び道具に適用されるため、飛び道具自体に停止時間はあるが、相手は普通に動けるのだ。したがって、多段の飛び道具にブロッキングをすると不利になることも…。

Bの赤ブロッキングは受付時間がシビアなのが特徴。相手の攻撃を完全に見切っていてもなかなか難しい。


不利な典型的状況!場合によっては確定ダメージを受けるぞ!

重要! 再入力時間に関すること

ブロッキングを一度入力すると、一定時間同方向のブロッキング入力を受け付けない。再入力の受け付けが復活するのは、1回目の入力から24フレーム後だ（地対地の場合）。

ただし、前と下はそれぞれ独立しているので、前→下、あるいは下→前という入力1回までなら受け付けている。

このため、理論上20フレームまで対応時間を引っ張ることも可能。ちなみに、地対空は19フレーム後、空中は21フレーム後に復活する。

●フレームについて…本文中における「フレーム」とは、アニメーションの動画でいう1コマ1コマのことで、ストⅢ3rdでは、1秒間で60コマ（フレーム）動作している。よって、1フレームは、1/60秒という計算で考えてください。

ブロッキングに関する状況別データ

〈単位：フレーム〉

ブロッキングを狙う状況	〈地対地〉地上技を地上でブロッキング	〈地対空〉空中技を地上でブロッキング	〈空対空〉空中技を空中でブロッキング	〈空対地〉地上技を空中でブロッキング	〈特殊1〉飛び道具をブロッキング	〈特殊2〉赤ブロッキング
受け付け時間〈レバー〉Ⓝ	10	5	7	7	〈地上で〉10 〈空中で〉7	〈通常技〉3 〈必殺技〉2
受け付け時間〈レバー〉㊇	6	5	6	6	〈地上で〉6 〈空中で〉6	〈通常技〉3 〈必殺技〉2
ブロッキング成功例の停止時間	16フレーム					
技を出した側の停止時間	小 中 大 必 SA 20 19 18 16 16	16	16	0	0〈飛び道具自体は15〉	状況別参照
ブロッキング成功側の完全有利時間	小 中 大 必 SA 4 3 2 0 0	0	0	0	-16〈相手の停止時間がない為〉	状況別参照
停止時間中の先行入力	OK	OK	なし	なし	あり	あり

地対空ブロッキングになる地上必殺技一覧

- ●冷たく蒼いルグレ〈レミー〉
- ●百鬼豪刃〈豪鬼〉
- ●リュウビキャク〈ショーン〉
- ●マレットスマッシュ〈エレナ〉
- ●フライングバイパー〈ネクロ〉
- ●飛燕〈いぶき〉
- ●人柱渡り〈オロ〉
- ●バイオレンスニードロップ〈ユリアン〉
- ●デンジャラスヘッドバット〈ユリアン〉

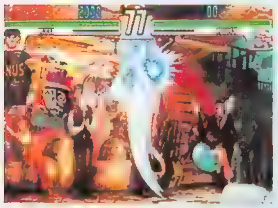
空中戦能力を強化せよ
3rd版 空中ブロッキング入門

空中ブロッキングができれば、さらにこのゲームが楽しめること間違いなし！

担当：RED

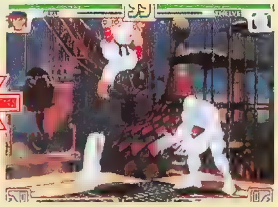
空中ブロッキング入門

ストⅢの世界には空中ガードがないが、それに代わる重要なテクニックとして空中ブロッキングがある。
　実際に街の対戦台で、相手の対空技やジャンプ攻撃をカコカコと空中ブロッキングしている上級者を見て、「カッコイイな〜」とか「あれができりゃ〜そりゃ強いよな、けど難しそうだよな〜」とか思った人も結構多いのでは？
　いや、まぁ、「できれば強い」ってのは間違いないんだけど「すごく難しいこと」かっていうと、そうでもないんだな、これが。ちょっとこの記事を読んでから、チャレンジしてみてはどうかな？大丈夫ーやってみれば想像してるより簡単だから！

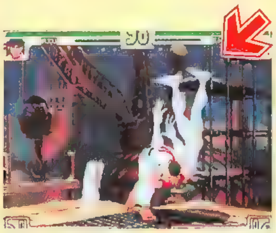

空中ブロッキングをマスターすれば安直な対空技は恐くない。

ステップ1

まずは、空ジャンプ（ジャンプ中に技を出さないこと）の下りでレバーを前に入れて、アッパーとか昇龍拳系の対空技をブロッキングするのを狙ってみよう。
　相手が対空技を出してこなかったら、そのまま相手の目の前に着地して、投げを入力しよう。空ジャンプの着地にはスキがないので、相手が投げにきてもGDで仕切り直すことができる場合が多いぞ。
　ここでもし相手が対空技を出してきた場合は見事空中ブロッキングになり、状況によっては大反撃を狙える、というワケ。
　「あっ、昇龍拳出された、ブロッキング入力しなきゃー」じゃなく、「俺が空中ブロッキング入力しているのに、このマヌケ野郎は昇龍拳出してきやがったー」というノリなので、反射神経はあんまり関係なく、手が慣れてくれば結構カンタンなのだ。
　空ジャンプから投げを狙う場合ばかりでなく、ジャンプ攻撃を出して普通に跳び込む場合にも、技を出す少し前に「保険」でブロッキング入力をするクセをつけておくといいだろう。


技を出さずに跳び込んでみて、ブロッキング入力してみる。


対空技をブロッキングしたら、状況に応じて反撃を決める。


そのまま着地したら、すかさず投げを狙う。何？ズルい？ズルくない！

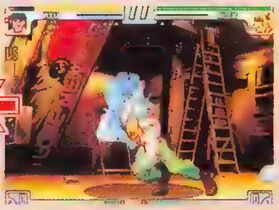
STEP1 空中ブロッキング入力タイミング

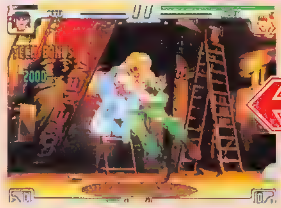


1回の入力で空中ブロッキング可能になるのは7フレーム。では、ジャンプ軌道全体は何フレームぐらいかかっているのだろうか？　キャラによって多少の差はあるが、リュウ、ケンなど平均的なジャンプを持つキャラで約35フレーム前後。ジャンプが早いアレックスやダッドリーは約30フレーム、ふんわりとしているネクロは約45フレームぐらいだ。35フレームのジャンプなら、ジャンプ軌道全体の約20%はブロッキングでカバーできることになる。ステップ1で説明したように、ジャンプの下りで入力すれば、結構良い確率で対空技をブロッキングできることがわかるだろう。

ステップ2

ステップ1の内容がこなせれば、ジャンプの下りを狙った対空技は、ある程度は空中ブロッキングできるようになってくるだろう。
　そこで次に問題になってくるのが、多段の対空技と、タイミングをズラしてジャンプの高い位置を狙われた場合。ケースごとに考えてみよう。


あっ！多段技だ！もう1回ブロッキング入力をしなければ！


2回目も成功してほっと一息。もしくらっても気にしない、気にしない。

●多段の対空
　多段の対空技を使われた場合、すべてブロッキングしなくてはならないため、途中でミスってくらいやすい。
　相手キャラによってどんな多段の対空技があるのかを覚えておき、跳び込むときにある程度心の準備をしておくことが必要だ。

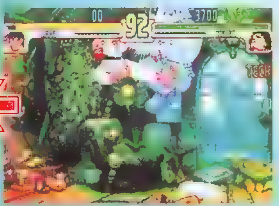
●タイミングズラし対空
　こちらのジャンプの高い位置を狙われるのも厳しい。よくあるのが、相手も跳び出してきてジャンプ攻撃で撃墜しようとしてくるパターン。
　この場合は、完全に反応の勝負となる。自分がジャンプしてからも相手の動きに注意して、相手が跳び出してきたり、早めのタイミングで昇龍拳系の技などを出してきたら、反応してブロッキングの入力タイミングを早めよう。
　多段対空もタイミングズラしも、空中ブロッキング対策としてはかなり有効で、上級者でもかなりくらいやすいもの。焦らず経験を積んで、少しずつ慣れていこう。

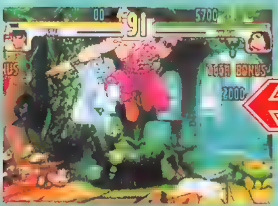

とりゃー、跳び込むぜ！あっ、相手も跳び出してきたぞ！昇り蹴りか？


ピンポーン！やっぱ昇り蹴りでした！とっさの判断と読みが必要ね。

空中戦の変化

3rdでは、ジャンプ攻撃を出した後も相手にブロッキングされた場合に限り、ブロッキング後一定時間が経過すれば通常のジャンプ中と同じように技を出したり空中ブロッキングといった行動が可能となる。
　左の写真のように、空中ブロッキング後の反撃を空中ブロッキングで取る、なんてこともできるのだ。
　空中ブロッキングされたあと、一定時間が経過するまでは行動不能なので、素早く反撃された場合はどうしようもないが、一応やっておいて損はない行動だ。
　この場面ではもちろんブロッキングだけでなく、空中で使用可能なSAを出す、なんて選択肢も考えられる。
　ブロッキング後の反撃として空中投げされた場合も、グラップディフェンスができる場合もある。


リュウがジャンプ攻撃をブロッキングされたが…、


ヒューゴーの反撃が遅かったので、リュウのブロッキングが間にあった。

P.S.GAMEST Q&A G　Q：D&Dシャドーオーバーミスタラのレッドドラゴンの涙って本当にあるのでしょうか？／徳島県　P.N.モズカ君　A：あれは…レッドドラゴンに哀しい思いをさせる、つまりレッドドラゴンと遭わずにクリアすれば、エンディングで涙が「ぽろり」と…ウソです。ノリ重視!!（D&D探偵局）

空中ブロッキングを打ち崩せ!

対空の心得

ストⅢ世界の対空は、
独特の考え方が必要とされる。

担当：がっちん

対空技と呼べるもの

ここでの内容は右のページに書いてあるような空中ブロッキングを、きっちりとやってくるプレイヤーを相手にしたとき、対空技とはどのように使っていくべきかを理解してほしいコーナーである。

少し対戦をプレイすれば気づくように、跳び込んできた相手を落とすのにはいろいろと工夫しなければならない。

そこで用意する対空技は、

- **●昇龍系(上昇系対空必殺技)**
- **●多段技**
- **●昇り蹴り系**
- **●ブロッキングされていい技**
- **●こちらもブロッキング**

あたりが有効だ。

最後は対空技というよりは跳び込んでくる相手への対処法になる。では、さっそく順を追って見ていこう。

完全対空の信頼度

まずは相手が跳び込んできたら、いかにも対空になる技を使ってみる。王道の昇龍拳をはじめ、レミーのマ・シェリの悲哀などだ。

これらの上昇系対空必殺技の対空信頼度は条件が付けばほぼ完璧なものになる。その条件とは、相手が技を出してくれればの話。それであればつぶされることはなく、完全対空技といえるわけだ。

ただ、ゲーセンで対戦してみればすぐに体験できるように、自慢の対空技は空中ブロッキングにより無効化され、手痛い反撃をくらわされる。

結論からいえば、これらの対空技はどんなに対戦レベルが極まったとしても使っていくはずだが、相手が空中でブロッキングをするかどうかの読み合いだけで使うのは危険すぎると判断したい。理由は、ブロッキングされると体力をごっそり奪われるが、対空で落としたとしても奪える体力はわずかで割に合わないからである。

そこで、次のステップである多段技を使用する方向へ進んでみよう。


すぐに訪れる完全対空技の崩壊。ここからどうする?

多段対空技の導入

対空技が空中ブロッキングされたからといって、それへの対抗手段は対空技を出さなければいい、ではない。その対空技を変化させて多段にすれば、それだけ相手の対処が難しくなるというもの。

そしてその手段としては、大まかに分けて、元から変えていくものと手作りで多段にする2通りがある。

まず、元から変えていく手段として例を挙げてみると、小昇龍拳を大昇龍拳に変えるやり方がある。ケンや豪鬼などがこれに当てはまり、さらにはそれにSCをかけて、大豪昇龍拳→滅殺豪螺旋と発展させることもできる。ほかのキャラもこれを応用していろいろと試してみてほしい。


取られたら終わりではない。対空技を多段にしてみよう。


これならブロッキングされる確率も格段に下がる。

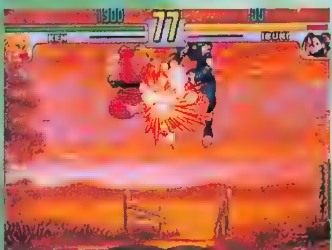
お次の手作りパターンとは、初段にある程度でいいから信頼度の高い通常技を持ってきて、それをキャンセルして必殺技に移行させてみるやり方。例えば、アッパー昇龍拳でもいいし、立ち中P→突進系の必殺技とかも有効。もちろん、単純にTCを使ってもいいだろう。

要は相手を無事に着地させないようにするのがコンセプトとなる。ほかに、見えない効果として多段を相手に意識させれば、単発の場合に相手の対処が遅れることもある。

制空権を取る

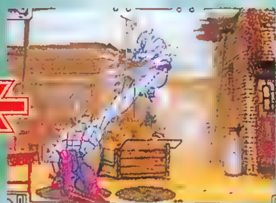
右のページでわかるとおり空中ブロッキングの範囲はそれほど広くはない。こちらが地上で相手の跳び込みを対処している以上、相手もそれに照準を合わせてきているはずである。

ならば、もっと早いタイミングで技を当てようとする考えが自然とわいてくる。そこで、昇り蹴りなどに代表される空対空を挑んでみよう。


地上で落とすばかりではない。基本に返る空対空技。

発想の変化

さらに発想を変えてみて、ブロッキングされても問題ない技を対空技として使ってもいい。ネクロのしゃがみ中Pが良い例で、空中でたたき落とせればそれはそれでOK。取られたら地上でもう一度対処するチャンスがある。


当てはまるキャラは少ないものの取られてもいい技もある。


さらに地上での対処で逆にプレッシャーをかけられる。

目には目を

そして、最後にどうしても外せない手段がある。それは、こちら側もブロッキングを入力することだ。ここまでの対空技の流れを考えてみると、空中ブロッキングに対しては強くなってきてはいるが、純粋に対空性能を考えてみると必ずしも良くなっているとはいえない。そうなると、相手は強力なジャンプ攻撃を使ってくる可能性もあるわけだ。

ここまでくると完全に読み合いの世界になるわけで、すべてに対応できる万能の行動はないに等しくなる。

なお、地上でブロッキングをするにしても方針はいろいろある。対戦でよく起こりうる状況をふまえたうえでみていこう。

当然、ブロッキングをしたからには何かしらの行動を起こしたい。タイプ的には堅実派と大物狙い派の2つに分かれ、双方にメリットとデメリットが生じてくる。堅実派は主に投げを狙い、大物派はSAまで発展させようというもの。

まず堅実派は、相手も空中でブロッキングしてきた場合に柔軟な対応がしやすい。つまり、お互いにブロッキングを入力した場合、技での接触はなしで密着状態になる。そこで、ブロッキング後に投げを狙っているのであれば、最低でもGDにはなるはずだ。

これがストⅢシリーズでよく見られる現象で、着地後にGDが起こる理由である。プレイ回数が少ないうちはイマイチ理解できない現象ともいえるが、明日にでもすぐ起こるほどありがちな現象だ。

そして、大物派のデメリットはここでGDが起きにくいことにある。理由はブロッキング後に狙うのは2回転投げや通常技キャンセルSAだからだ。ブロッキングが成功した場合には絶対に決めたいので、着地後に起こる投げ合いまではフォローしきれない。ただ、相手の着地投げのダメージは捨ててでも、そのメリットは大きい。

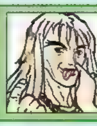

君は堅実にいくか、それとも大物を狙っていくか。

以上が空中ブロッキングを前提とした対空技の心得だ。相手の跳び込み1つに対しても、これだけの選択肢が存在するのだ。どれを使うかを決めるのはプレイヤーだが、柔軟に対処できるように心がけておいて損はない。あとは自分の読みを信じて、ひたすら行動あるのみだ。

登場人物



陣雷（じんらい）タカノリ 20歳　専門学校生
ケンをこよなく愛す、カプコン格闘ゲーマー。ストライクで高校生を相手にブイブイいわせている…らしい。



仲芦春男（なかあしはるお） 19歳　大学生
ZERO3事件でストライクから姿をくらました、陣雷の憎きライバル。根っからの女キャラフリーク。



覇道（はどう）先生 24歳　フリーター
週1でストライクに勤務する陣雷の師匠。3rdスタートの陣雷に「ストⅡの極意」を教えていく。使用キャラはリュウ。

好評連載！

陣雷くん奮闘記

【第二週】

～ブロッキングの誘惑の巻～

担当：サン振ヨン銃士

● これまでのあらすじ ●

オレの名は陣雷タカノリ。ゲームセンターストライクを根城にする、人呼んでエースのタカ（バリバリの自称）だ。先週、宿敵仲芦との勝負で余裕の勝利をつかみとった（1勝3敗）が、奴の捨てゼリフが妙に耳に残りやがる。どうせいつもの負け惜しみだとは思うが…。

そろそろ教えてくださいよ

「覇道さ～ん（泣）！」

「どうしたんだい、陣雷くん」

「仲芦が、ブロッキングを狙えないヤツはどうとかって…。そろそろ僕にもブロッキングってやつを教えてくださいよ」

「そうだね。じゃあ、まずは仲芦くんに取られたときのことを思い出してみようか」

オレの瞼には、今でもあの忌まわしい記憶がハッキリと焼き付いている。

「そういえば、開幕直後の対空昇龍拳を取られたような気がするんですが、あれって跳び蹴りの失敗じゃあ…」

「……。どこの世界にレバーだけの跳び蹴りがあるっていうんだい？っていうかそんなワケねぇだろって」

「じゃあ、あれは狙って…」

「そのとおり。昇龍拳狙いのブロッキングは常套手段の1つだね。地上から出す対空技はタイミングが取りやすいから、まずはそれを狙ってみるといいよ。じゃあ、さっそく練習してみようか」

ちょうど対戦台にはお手頃なカモが座っている。さっそくオレのブロッキングテクを見せつけてやるとするか。

ゴー、ファイッ！

開幕と同時に跳び込んだオレ…っていうか、ヤツのパターンは読めている。すなわち開幕波動拳一択だ。見事に跳び蹴りからの悶絶連続技が炸裂した。

「ちょっとちょっと陣雷くん、それじゃあ練習にならないよ。まずは技を出さずに跳び込んで、意識的に狙おうよ」

しょうがない、少し練習するか。まずは跳び込んで…。

しょ～りゅ～バシ

しょ～りゅ～バシ

アラ？おかしいなぁ。

「と、取れねぇ～（マジでー）。覇道さん、昇龍拳ホントに見て取れるんですか？」

「見てからじゃなくて、ジャンプの下り際あたりで入れておくんだよ」

「なるほど」

しょ～りゅ～**カツーン！**

「やった！やっぱオレって選ばれし者ってカンジ？」

「反撃も忘れずにね」

負ける気しねぇ～

ヤツを血祭りにあげたオレは、その勢いで並み居る猛者どもをなぎ倒し、累々と屍の山を築いた（連勝2）。

「空中ブロッキングはだいたいモノにしたようだね。でも、仲芦くんがブロッキングを狙ってきたのは果たしてそこだけかな？」

「う～ん。そういえば僕の渾身の中足も取られたっけ。あれが決まっていればそこから華麗な連続技で大逆転ってなカンジだったんですけどね。ヤツめ、暴発ブロッキングで命拾いしやがって…」

「確かリープのあとだったよね。それは狙われたんだよ」

「え!?そ、そんなバカな！」

「手を出したくなるところを読むことこそ、ブロッキングの神髄なんだよ。リープ直後の下段ブロッキングなんかは、その典型例だね。陣雷くんもマネしてみたら？」



むぅ。ヤツのマネをするなんて、本来この高貴なオレ様のプライドが許さないところだが、ほかでもない覇道さんの頼みとあれば仕方がない…。さっそく試してみよっと。

この策は大成功。もう1つ教えてもらった立ち中キックからのブロッキングも功を奏し、面白いように取れる。

「そらリープだ」

カツーン！

「ホイ、今度は立ち中キック」

カツーン！

「いや～やばいっスね。コレ。負ける気しませんよ」

「じ、陣雷くん、反撃は…？」

「？」

「いや、だから反撃しないと」

はっ！もしやオレのやってることって、ただの危ないガードだったのか!?

「まずはブロッキング入力から中足波動までをワンセットにして、取れてたら迅雷脚までつなぐ練習をしよう」

足出せコラ

さすがにオレも、この反撃法をマスターするのにはてこずった。しかし、そこは天才。いったんモノにしたら、もうはずさねぇ。たまに途中からガードされちまうが、そんなのはこの際小さいことさ。

生涯最多の3連勝を記録したある日、仲芦は再びストライクに現われた。ザコどもが相手とはいえ、ずいぶんと勝ちまくってやがる。ここはエースたるこのオレが、じきじきに相手をするしかあるまい。

「おい仲芦、オレのいない間に調子こいてんじゃねぇか。オレの獲物…もといストライクの平和を乱すやつは、神が許してもこのオレが許さん!!」

「能書きはいいからさっさと座れや」

チャリーン。ナナナナ～ウ、ファイタァヌ～ウライヴァル！

ヤツはこのオレ様の成長速度を把握できてねぇ。後悔させてやるぜ！

ゴー、ファイッー！

ペシッ、ペシ気功拳！

中間距離でのいやらしさは相変わらずだ。オレもすかさず立ち中キックで応戦する。

シュッシュッペチッ。

旗色は決して良くなかったが、ゲージが溜まったのはこちらが先。ここはやるしかねぇ。さて、まずは仕込み。立ち中キックを差しこんでっと。

カツッ。

よし、第1段階は終了。あとは下に入れて…。

カツーン！

「もらった！くらえ必殺ッ！」

ベシはどピカーンーズドドドドド…。

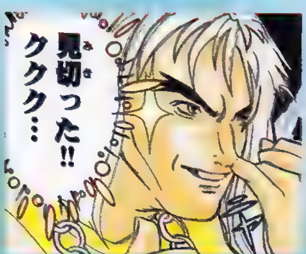
次の手はコレだ。そらリープ。下に入れてっと。

カツーン！ビシ昇龍ドスッ。

ケイ、オウー

ちょっと違うが、結果オーライ。1ラウンドゲットだぜ。

余裕しゃくしゃくで2ラウンド目に臨もうとしたそのとき、筐体の向こうから不敵な笑いとともに仲芦のセリフが飛んできた。

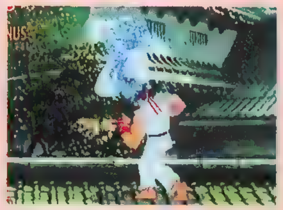


「ブロッキングだけでは勝てないことを教えてやる」

仲芦の不敵な勝利宣言！
陣雷に明日はあるのか!?

覇道先生のストⅢ講座③
「対空技を取ろう」

自分から仕掛けられる分、空中ブロッキングはそれほど難しくないはず。対空技に照準を合わせ、ジャンプの下降中に入力しよう。相手の対応を見てタイミングを変えることができたら一人前だ。



昇龍拳などは、特に狙い目だ。取ったあとに落ち着いて反撃できるぞ。

覇道先生のストⅢ講座⑤
「仕込んで大反撃を狙え！」

相手の技に反応して地上ブロッキングを狙うのはまず無理。最初はリープなど、隙の小さい技のあとにパターンで仕込むのがオススメだ。
ブロッキングを仕込んだら、成功したか否かは判断せずにワンセットで反撃まで入力してしまおう。取れていたら連続技までつなぐ、という練習はそのあとでも遅くないぞ。



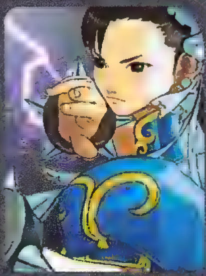
リープ後は特にオススメ。上段と下段をきちんと使い分けよう。

次号予告 波乱必至のラウンド２
仲芦の秘策を打ち破れ、陣雷!!

お便り募集中 当コーナーでは「こんな戦法に勝てない！」など、ストⅢに関する質問を募集しております。宛て先はゲーメスト編集部「ストⅢ3rd、陣雷くん奮戦記」係。

CHUN-LI

まだまだ現役君 春麗



今回紹介するヒット確認SAはどれも実戦的なものばかり。特訓あるのみ！

担当：GED

ターゲットコンボ一覧

●ジャンプ大P×2

空対空にTCを使おう！

まずは、TCについて解説しておこう。

「斜めジャンプ大P×2」は、そのとおり「斜めジャンプ大Pは空中で2回出せる」ということを意味する。このTCの持つ最大の特徴は、ほかのTCがヒットorガードでなければ次の攻撃が出せないのに対して、1打目を空振りしても2発目が繰り出せるという点にある。

使い方は主に3種類ある。

①完全に空対空を目的とした早出し

②1打目をスカして、2打目を地上の相手に当てる

③2打目とも地上の相手に当てる

①は空中ブロッキング対策として使い、これを取られるようなら空中投げにいく。②は対空の昇り攻撃を防止しつつ地上の相手に2打目を当てるというもの。③は対空ブロッキング対策だが、2打目が空振りしやすいので、ある程度背の高いキャラであることが前提条件となる。

また、一見TCのようだが、特殊技の1つに鶴首落脚（近距離立ち中K押しっぱなし）がある。これは高く蹴り上げた足をそのまま振り下ろすという3ヒット技。見かけに反して中段でもなく、硬直時間差が有利なわけでもない。無理に使う必要はないだろう。

「掌底」強し！

中間距離では、前回紹介した立ち大Pやしゃがみ中Pに加え、発勁（←+大P）を使っていくといい。リーチは決して長くないが、判定がかなり強いので、牽制技をつぶすのに適しているからだ。

相手の牽制技を先読みし、置いておくように使っていこう。もちろん、近距離戦でもこの判定の強さは重宝するぞ。



ダメージやスタン値だけでなく判定にも優れた掌底。

ヒット確認してSAを叩き込め！

重要なダメージ源としてぜひマスターしてもらいたいのが「通常技のヒット確認から気功掌や鳳翼扇」だ。

基本は、下段スタートの「しゃがみ中K→大気功拳」だが、しゃがみ中Kに対して下ブロッキングを狙ってくる相手には「立ち中P or 掌底→大気功拳」を狙っていこう。

コマンド入力は、気功拳まで撃ったらそのままレバーを止めずに↓↘→と入力しておき、通常技がヒットしていたら各SAのボタンを押すだけ。初段の通常技がヒットしたのを見たら、気功拳が出た瞬間にSCするといいだろう。

ただ、鳳翼扇は気功掌よりわずかに攻撃発生が遅いので、少し間合いが離れてしまうとつながりにくくなる点に注意。

狙いどころは、ブロッキング後や起き攻めを始めとした、至近距離全般。画面端以外では積極的に狙っていこう。



とりあえず、足払いキャンセル気功拳まで撃ちきり、



足払いがヒットしていたら、気功拳を撃った瞬間にSC！実戦度高し！

リープからもSA！

リープの下りぎわがヒットしたときも、気功掌や鳳翼扇につなぐことができる。

もっとも狙いやすいのが、起きあがりだが、至近距離から「しゃがみ小P or 小K×2→リープ」のように、自動的にリープの下りが当たる連携にも非常に効果的だ。

そして、リープが当たる直前にSAコマンドのレバー入力だけを済ませておき、ヒットしたときだけボタンを押す。

鳳翼扇は少しつなぎが難しいが、気功掌なら比較的簡単だ。すばやい中段からSAが狙えるだけに、「リープヒット確認SA」をマスターすれば、間違いなく接近戦での大きなダメージ源となるはずだ。



リープからもヒット確認SA！これも気功掌のほうがつなぎやすい。

転身鷲脚（↖+大K）からも、ヒット確認から簡単にSAがつなげることができる。やり方は簡単。近距離から転身鷲脚を使って背後を狙い、そのヒット確認からSAを叩き込むだけ。転身鷲脚後の硬直時間差はこちらがかなり有利なので、ヒット確認もかなり簡単だ。ただ、慣れると見てからブロッキングされることも多いので乱用は禁物。

そして、注意してほしいのが、「画面端の相手は1P側のキャラのほうがめくりやすい」という点だ。

SUPER ARTS

I 気功掌
●ストック数…1
●ゲージ…88

気功掌は、攻撃範囲の広さと出の早さに優れ、攻撃発生まで無敵が持続するという特長を持つ。主に対空や連続技、返し技に使っていこう。

隙が大きいのでバクチ性は高いものの、連携への割り込みにも使えるぞ。

最大ストック数は1で、攻撃力も決して高くはないが、もっとも攻守のバランスに優れたSAといえる。対空性能の強化と、連続技の安定性を重視するプレイヤーにオススメだ。

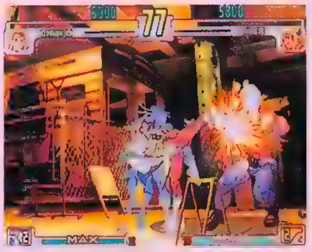
II 鳳翼扇
●ストック数…2
●ゲージ…104

鳳翼扇は連続技&返し技用のSAなので、接近戦を好むプレイヤーにオススメ。ただし、無敵時間がなく、空中ヒットだとカス当たりになるので、防御的な使い方ができないという点に注意。相手が跳びキャラだったらほかのSAにしたほうがいいだろう。

ハイジャンプキャンセル後の追い打ちは、「ジャンプ大K or ↓+大P」だけでなく、「ジャンプ↓+中K（以下、踏みつけ）→ジャンプ大K」などが入る。後者の追い打ちが入りやすいのは、春麗、まこと、Q、トゥエルヴ、ネクロ、エレナ、ユリアンの7キャラ。ただし、まことだけは踏みつけた後に少しジャンプ大Kを遅らせる必要があるだろう。

ほかにもまだ「踏みつけ→ジャンプ大K」の追い打ちが入るキャラはいるのだが、不安定なので除外した。

また、前述の追い打ちがすべてダウン技であることを利用し、「ダウンしない追い打ちを当てて着地ぎわを攻める」という、対となる攻めも持っておくといい。相手がダウンすると思い込んでいる場合や、もう少しでスタンしそうなときが狙い目。ジャンプ大Pやジャンプ中Pなどのダウンしない技で追い打ちし、着地と同時にたたみかけるのだ。



ブロッキングやヒット確認連続技を覚えると鳳翼扇の有効度がグンと上がる。練習あるのみだ！

III 天星乱華
●ストック数…3
●ゲージ…72

天星乱華は、攻撃力は低いものの、無敵時間が長いので、対空技としての信頼度は高い。ただ、攻撃範囲の狭さゆえ、ヒット確認連続技や返し技として使えないというのが大きな欠点といえる。

とりあえず密着状態なら「←+大P（発勁）orしゃがみ大P→気功掌」などがつながるので、スタンしたり、隙の大きい技をガードorブロッキングしたときにはキッチリ決めておこう。これに気功拳を絡めてしまうと天星乱華が届かなくなる点に注意。

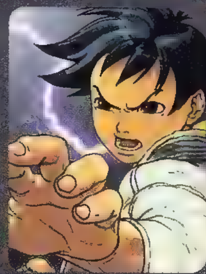
無駄にSAを溜め込まないために、EXスピニングバードの使用頻度を多めにすることも大切。

※SAの小見出し内の「ゲージ」は、ゲージの長さを表します（全キャラ共通。単位はドット）

■★百裂脚　K連打　■★気功拳　←↙↓↘→+P　■★スピニングバードキック　↓溜め↑+K　■★覇山蹴　→↘↓↙←+K　■転身鷲脚　↖+大K　■尖杖蹴　→+中K
■三角飛び　壁際でレバー逆　■双連掌　←+中P　■発勁　←+大P　■鶴首落脚　（近距離）立ち中K押しっぱなし
■気功掌　↓↘→↓↘→+P　■鳳翼扇　↓↘→↓↘→+K　■天星乱華　↓↘→↓↘→+K

MAKOTO

パワー内部炸裂！ まこと



力だけでなくスタン力も高いまこと。隙あらば唐草を狙おう。

担当：K-TAN

ターゲットコンボ一覧

- ●小K→中K
- ●→+中K→大K
- ●→+大P→大P

※フレーム数はゲーメスト調べです

ダッシュ唐草でつるし上げる！

まことの基本戦術の1つに、貴重なダメージ源となるものがある。それが、ダッシュからの唐草だ。唐草で相手キャラをつかまえることができれば、そのあとの追い打ちとして立ち大P→大疾風を決めることができる。

しかし、確実にダメージを奪えるからといってやみくもにダッシュで接近すると、相手キャラの出した牽制技に当たってしまう可能性が高い。そこで、こちらも牽制技を出して、相手側もガードしたくなる状況を作っていこう。

唐草を決めるための布石に疾風を使う！

ダッシュできる状況を作るためには、とにかく牽制して相手側の行動を鎮めたい。牽制に使う技は、しゃがみ中P、しゃがみ中K、立ち中P。そして、その中に疾風を混ぜるのだ。疾風はボタンを押しっぱなしにすることで一定時間構え続けることができ、この構え中にKボタンを押すと、疾風をキャンセルすることができる。また、疾風を出したければボタンを放せば良く、コマンド入力から45フレーム構えてガードさせると反撃を受けなくなり、65フレーム以上だとガードされても2フレーム有利になる。65フレームは、画面内のカウントにして約1秒ちょいだ。45フレーム以上構えてヒットさせると、相手キャラを吹っ飛ばすことができる。

ここで疾風を利用する理由は、Kキャンセルにある。仮にキミがまことを相手にしていて、中間ぐらいの間合いで疾風の構えを見せられたら、どう対処する？たいていの人は、ガード（またはブロッキング）したくなるはずだ。そこでKキャンセルをすれば…もうだいたいの意図は読めたかな？要は、疾風でガードを誘発して、Kキャンセルをしてダッシュから唐草を狙いにいくというシナリオだ。



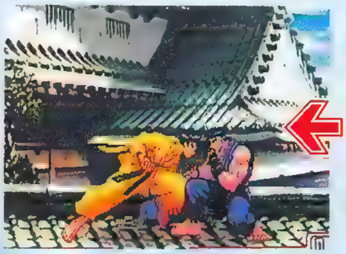
ブロッキングされやすいが、リーチが長いので使いやすい。

ただし、あまり構えている時間が長いと、結局ダッシュも疾風も通常技で止められてしまうので、ある程度見せつけたらKキャンセルしてしまおう。

ちょっとした近距離戦の一例を挙げると、しゃがみ小K→疾風Kキャンセル→しゃがみ中P→疾風Kキャンセル→ダッシュ唐草というのがある。操作がかなり忙しいが、一度は試してみてくれ。



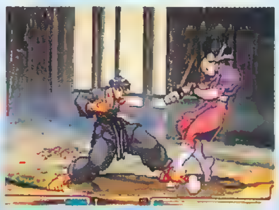
いくぜよ！と威嚇しておいて、Kキャンセルする。



あとは、ダッシュ唐草を決めるのみ！

疾風がヒットしたら

唐草→立ち大P→大疾風がヒットしたあと、その後はどういう行動をとればいいのだろうか？ヒットしたあとは2フレームまこと側が先に動けるので、様々な選択肢をとることができる。その中でも強力なのが、小唐草。疾風ヒット後に相手側が通常技を出そうとすると、唐草に捕らわれてしまうのだ。唐草が決まれば、再び立ち大P→大疾風を狙える。2回目の疾風は、EX技にしてみよう。2セット完全に決まれば、相手キャラはもうスタン間近だ。ジャンプで回避されるようならしゃがみ大Kで防止し、必殺技で返されるようならガード、またはブロッキングをしよう。疾風を大で出す理由は間合いを離さないために、唐草を小で出すのは、発生の早さを生かすためだ。これと決めたら、迷わず実行だ。



チェストオオオウ！この間合いで恐れないことが大切だ。

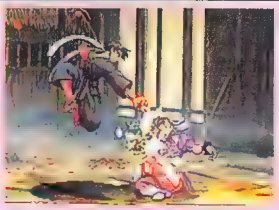


疾風の硬直中の後半に、唐草のコマンドは入力してしまおう。

SUPER ARTS

I 正中線五段突き
●ストック数…1
●ゲージ数…120

ゲージは長くストック数も1つではあるが、決めることのできる機会がかなり多い。このことを考えると、一番安定したスーパーアーツといえるだろう。なにより、唐草から連続技として使えるのがありがたい。他にも疾風ヒット後にノーキャンセルで狙ってみたり、リープアタックを下降中に当て、着地に正中線五段突きを連続ヒットさせることができる。このように、バクチでゲージを使わずに済むのがウリだ。



しゃがみくらいからつなげれば、体力半分は奪える。

II 暴れ土佐波砕き
●ストック数…2
●ゲージ数…88

追い打ちをプラスしたときのスタンパワーは凄まじいのだが、確実に決めることのできる状況が少ないのも事実。その数少ない状況は、まことが画面端を背にしているときに唐草を決めたときと、画面中央付近で小か中颪にスーパーキャンセルをかけたときになる。唐草を決めたときは立ち大P→暴れ土佐波砕きを入れるのだが、なにせ画面端を背にしていなければならないので（画面中央にきてしまうと厳しい）、わざと後退して相手を誘うのも危険を感じる（自ら追い込まれようとしているわけだし）。颪はヒット確認をしてから入力したのでは間に合わないので、決め打ちで出さなければならない。



ステージ端でなくとも、この位置なら大Pから土佐が入る。

ヒットしたあとの追い打ちは、上に吹っ飛ばしたあとダッシュで相手キャラの下をくぐり、大吹上を当てる（このとき向きが逆になっているためコマンドは逆側入力になっている）。大吹上を当てたらHJキャンセルしてEX or 中剣か、大Kを当てよう。このとき注意することは、剣を当てるときは相手キャラ方向へHJし、大Kを当てるときは垂直ジャンプにするという点だ。ダメージは、剣のほうが高い。

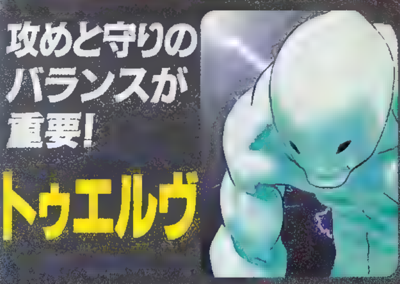
III 丹田練氣・攻めの型
●ストック数…1
●ゲージ数…96

発動すると、タイムが切れるまで攻撃力が1・75倍の状態で闘うことができるが、まことは相手キャラの攻撃をガードすることができなくなる。さて、どうしたものか。

一応唐草のあとに発動して立ち大P→疾風を決めることができるが、疾風のあとどうするかが問題。ガードを捨てて、攻めまくりたいロマン派の人にお勧めだ。ちなみにブロッキングは可能なので、ブロッキングプロを目指すにはいいかも。

■★突進正拳突き　疾風　↓↘→+P　■★直上正拳突き　吹上　→↓↘+P　■★打ち下ろし手刀　颪　↓↙←+P　■吊し喉輪　唐草　→↘↓↙←+K
■★閃空カカト落とし　剣　空中で↓↙←+K　■山背　→+大P後、大P　■正中線五段突き　↓↘→↓↘→+P　■暴れ土佐波砕き　↓↘→↓↘→+K　■丹田練氣・攻めの型　↓↘→↓↘→+P
※訂正　前号で、リュウの「電刃波動拳のストック数は2」とありましたが、実際は1つです。関係者ならびに読者の皆様には、大変ご迷惑をおかけしました（K-TAN）。

TWELVE



あまり単調な跳び込みは禁物。地上戦も大事にしよう。

担当：C・LAN

ターゲットコンボ一覧

※トゥエルヴには、ターゲットコンボはありません

前号記事の訂正

発売バージョンでは、トゥエルヴに多少の変更があった。

●N.D.L.
1ヒットになっている。EX版は変わらず2ヒット技。

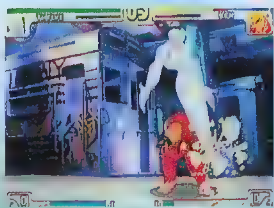
●D.R.A.
ガードされたときのスキが大きくなり（相手のガード硬化が短くなった）、ガードされると中攻撃クラスの反撃を受ける。

●X.F.L.A.T.
SAゲージのストック数が2本から1本になった。

空中から攻撃を仕掛ける

トゥエルヴは空中でできることが多いキャラクター。判定の強いジャンプ大Kやブロッキング対策の空中A.X.E.、空中ブロッキング入力を併用した空ジャンプ投げなどを使い分けて跳び込み攻撃を仕掛けていくのが基本。

ジャンプ大Kはめくりに使えるが、めくり能力はあまり高くない。相手の頭に落とすくらいのつもりで。またこの技は出が遅く持続時間が長い。昇りで出しても立ちの相手に当たるほどだ。頂点あたりで出しても小技にならつながるので、早めに出していこう。


めくり判定だが表に落ちるという当て方がベスト。

空中A.X.E.はブロッキング対策の意味合いが強いが、空対空の保険にもなっている。頂点付近で出せば下降中ずっと出てくれるが、打点が高いとヒットしても着地後不利。手を出す相手にはブロッキングを仕込むのも手だ。

もう1つの空中必殺技がD.R.A.。この技には空中で向きを変えるモーションがあり、これが一種のフェイントとして働き、通常技対空を潰したりブロッキングのタイミングをズラしてくれることがある。だがガードされたときのスキが大きいので、空対空で使うのを基本と考えよう。相手のジャンプを確認したら、素早くEX版で出していこう。

これら一連のジャンプ攻撃も素早い昇り蹴りなどには負ける。ジャンプそのものが単調にならないようにすることも大切だ。

滑空を用いた攻め

ジャンプ攻撃のバリエーションとして加わるのが空中ダッシュの「滑空」だ。滑空のメリットは相手との間合いをこちらである程度制御できること。後方に空間があれば逆方向に逃げることも可能。

単純に遠距離で垂直ジャンプから滑空大Pなどで攻めてもいいし、中間距離からめくり大Kを狙ってもいい。

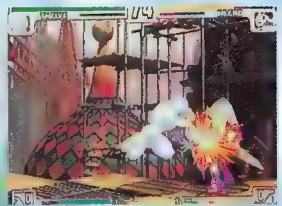
だが滑空には移行モーションがあり、結果ジャンプ技よりも技を出せるまでが遅いこと、また滑空中は空中ブロッキングが不可というデメリットもある。跳び込みからの滑空は、事実上滞空時間の長いジャンプともいえ、単純な使い方は落とされやすい。

そこで有効なのが奇襲要素を備えた「低空滑空」。レバーを素早く→・↘（←・↙）と入力すると、ジャンプ後すぐに滑空に移行する。

先述のモーションの関係から、リープのようにいきなり中段が飛んでくる、という感じにはいかないが、リーチの長い通常技感覚の接近手段として使っていこう。

低空滑空から有効な技は小P、中P。大Pも横に長く強いが、近い場合と滑空の高度が低すぎると当たらない。

大Kは空振りしてしまうが、近距離からの大Pと合わせ、スカし投げにつなぐのも手。


低空滑空からはパンチ系で。間合いに応じて使い分けよう。

必殺技はA.X.E.が空振り、D.R.A.は超低空で出る。ガードされるリスクはあるが、ブロッキングを狙う相手には有効だ。

ジャンプへの布石 地上戦は丹念に

空中戦が多彩でもただ跳ぶばかりでは対応されるだろう。静と動の緩急を付け、のらりくらりと少しずつ体力を奪う…トゥエルヴはそんなヒット&アウェイのキャラ。

地上戦もこなす必要があるが、空中へ飛び立つスキを伺う牽制の意味合いが強い。

中間距離での牽制は立ち中P、中足払い、立ち大Kあたりをメインに。

対空技はしゃがみ中Pがいい。通常技対空の中では最もローリスク。空中ブロッキング対策にA.X.E.もいい。

接近戦は小足払いから再びジャンプ、投げ、低空滑空、立ち中K→HJキャンセル等を使い分ける。EX版A.X.E.とSA絡みしか大きなダメージ源のないトゥエルヴにとって、特に投げは重要だ。

レバー後ろ投げ後はPAで安全に消えられるチャンス。相手のジャンプにEXD.R.A.を合わせるのが有効。固まっていたらダッシュや滑空で接近。スクロールで大まかな位置がバレやすいのが難点だ。

SUPER ARTS

Ⅰ X.N.D.L.
●ストック数…2
●ゲージ…96

X.N.D.L.は、ガードされるとしゃがみ状態で31フレームもの隙を作ってしまうため、バクチ要素の入った使い方は避けるべき。発生前に潰されることもある。X.N.D.L.は、連続技・反撃技専用のSAといえる。

確実につながるのは近距離立ち中P、立ち中K、A.X.E.1段目（SC）からで、小攻撃からはリュウ、ケン、ショーン、豪鬼、ネクロ、ユリアン、Q、トゥエルヴの8キャラに対しては、画面端限定となる。ゆくゆくはブロッキング後や、ジャンプ大Kのヒット確認をして叩き込めるようになりたいところ。

「小足払い→小A.X.E.→（SC）X.N.D.L.」も可能だが、間合いが離れてヒット数が落ち、実ダメージはそれほど高くない。

地上戦重視ならこのSAがオススメ。SAゲージが2本あるため、EX技を絡めた攻めに幅ができるのも強みだ。

Ⅱ X.F.L.A.T.
●ストック数…1
●ゲージ…112

空中専用のSAだけあって、使い方はかなり限定される。立ち中KをHJキャンセルして連続技になるが、タイミングはシビア。ジャンプ大Kからつなげる場合も、ジャンプ大Kの打点が低いと立ち中KからX.F.L.A.T.がつながらないなど、地上の相手にはなかなか決める機会の少ないSAである。HJキャンセルは、立ち中Kから素早く「↓↘→↓↘→+K」と入力するのがコツだ。

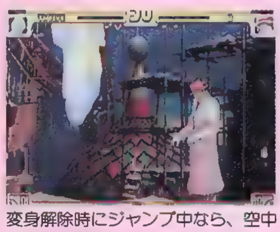

これを選ぶなら大きな隙には逃さず決めたい。

このSAのメリットは空中の相手に非常に当てやすいこと。D.R.A.同様、空中ブロッキングを狙いつつジャンプ、相手も跳んだら出せば高い確率でヒットするだろう。だが空中ヒット時はダメージが半減。SAゲージが長いうえに1本なので、防御面に自信のある人に勧めたい。

Ⅲ X.C.O.P.Y.
●ストック数…1
●ゲージ…128

EX必殺技、SAを使えないが、攻撃力は相手キャラの1・25倍に。ゲージは最長で変身時間は約25秒間。変身中と解除中は空中判定の隙があるので、変身時は相手をダウンさせるなどして反撃を受けないようにしたい。解除時は常に「そのときにいる場所」で解除されるので、ジャンプ中なら空中で変身が解ける。

全キャラマスターにとっては最強のSAとなり得るかも。


変身解除時にジャンプ中なら、空中で解除される。

■★N.D.L.　↓↘→+P　■★A.X.E.　↓↙←+P（空中可）　■★D.R.A.　空中で↓↙←+K■滑空　空中で→→　■壁張り付き　滑空中、レバーを壁方向に
■B.M.K.　←+中K■X.N.D.L.　↓↘→↓↘→+P　■X.F.L.A.T.　空中で↓↘→↓↘→+K　■X.C.O.P.Y.　↓↘→↓↘→+P

Qちゃん発進!



突進頭部打撃（仮）をうまく使い、間合いを詰めろ！

担当：アストロ

ターゲットコンボ一覧

※Qには、ターゲットコンボはありません

前号では余り触れられていなかったので、通常時の立ち回りを詳しく解説していこう。

対戦基本方針

Qの戦闘スタイルは、特に決まっておらず、個性のある通常技が多い。逆にその個性のある通常技だけに、使いづらくもなっている。その個性ある通常技を巧みに使って戦術を繰り広げていこう。

まず、基本となるのが開幕の位置、いわゆる中距離での攻防だが、基本的に強力な攻撃を狙うことができないので、まずは牽制といったカタチで、「遠距離立ち中K」や「立ち中P」などの横に強い技を出していこう。この「遠距離立ち中K」は、片足で横に蹴る攻撃になっているので、相手のしゃがみキック系の技を潰しやすい。

「立ち中P」は、横方向というよりは、ジャンプ攻撃を事前に防ぐための選択肢なので、相手のしゃがみキック系に対しては無防備になってしまう。だが、この「立ち中P」は、技自体に前進力があるため、間合いを詰めながら、相手に攻撃を仕掛けることができるのだ。

遠距離からの攻撃は、技のリーチがあるぶんいくらか有利といえるのだが、技の発生が遅いのが唯一の難点。

遠距離で活躍するのが「立ち大K」。しかし、技の発生も遅くスカったときのスキも大きいので、最低でも相手にガードさせられるようにしよう。

この技をガードさせた場合、相手を一気に引き離すことができるので、相手を画面端まで追い込んでいく。

また、一気に間合いを詰めたいときは、突進頭部打撃（仮）を使おう。

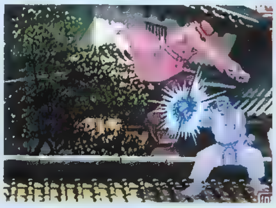


この位置が、Qにとって中距離の間合いだ。

跳び込み攻撃考察

Qのジャンプは、ほかのキャラに比べるとかなり遅いジャンプになっていて、跳び込み攻撃で主体となる技は、ジャンプ大Pとジャンプ大Kだ。

まずはジャンプ大Pだが、基本的な跳び込み攻撃で、特にクセもなく、ごく普通に使うことができる技だ。だが、このジャンプ大Pは一番ブロッキングされやすいジャンプ攻撃なので、決して強いとはいえない。



ジャンプ大Pは、ブロッキングされやすい。

ここで役に立ってくるのが、ジャンプ大Kで、この技は前者の技に比べると発生も遅く、タイミングを遅らせながら攻撃することができるので、ブロッキングをしてくる相手に対してとても有効なジャンプ攻撃だ。また、このジャンプ大Kは下方向に強いので、通常技で落とそうとする相手に対しても有効だ。

もちろん、ヒットさせれば強力な連続技を決められるぞ。



対空ブロッキングにはジャンプ大Kを使おう。

SUPER ARTS

I 突進及び致死連続打撃(仮)

●ストック数…2
●ゲージ…96

QのSAは、どれもド派手なものばかり。中でも、この突進及び致死連続打撃（仮）は、QのSAの中で一番威力が少ない技だ。だが、技自体に突進力があり、なおかつストック数も2つあるのでEX必殺技を絡めた戦術が可能になる。

技の性質は、前号でも紹介したが突進頭部打撃（仮）を連続で3発決めたあと、突進下段打撃（仮）を決め、最後にまた前者の技でしめるといったカタチになっている。また、この技の4発目は下段攻撃になっているが、すべてしゃがみでガードされてしまうので、最初からしゃがまれてしまうと全段ガードされてしまう。

基本的な使い方としては、連続技に組み込む、もしくは起き上がり攻撃としても使うなどが挙げられる。

もちろん、ガードされてしまうと隙も大きく反撃技を受けてしまう恐れがあるので、むやみに出すわけにはいかない。

だが、単体で出したときのヒット確率もほかのSAよりも高いので、全体的なバランスを考えるならこの突進及び致死連続打撃（仮）をオススメする。



実は、しゃがみガードで全段ガードできる。

II 腹部及び後頭部への痛打(仮)

●ストック数…1
●ゲージ…120



ヒット確率は、ほかのスーパーアーツより高い。

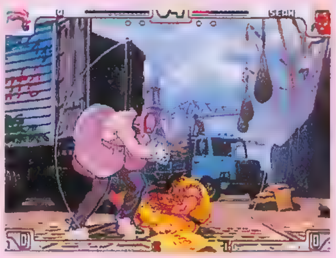
Qの最大威力を誇るSAが、この腹部及び後頭部への痛打（仮）だ。

この技のウリは、攻撃発生が早く威力も大きい。さらに、連続技でも使用することができるので、相手の体力を一気に奪うことができるのだ。

だが、唯一の難点はリーチが全然ないこと。

この技を決めるには、相手との間合いが近くないとスカってしまうときが多いので、相手との間合いを常に把握して、確実に決められる状態で出すようにしたい。またガードされてしまうと、スキも膨大にあるので相手のほとんどの技が返し技として確定してしまうほどのスキを持っている。

だが、この技を決めてしまえば、相手をバウンドさせて空中に浮かすことができるので、落ちてくるところに、突進頭部打撃（仮）を決めることができる。



Qの最大の威力を誇るスーパーアーツだ。

III 爆発を伴う打撃や捕獲(仮)

●ストック数…1
●ゲージ…112

Qのなかで一番クセのあるSAだ。

この技を発動すると共に、SAゲージがタイマーに変化して、追加コマンドで打撃と投げのどちらかを出すことができる。また、打撃 or 投げどちらかを決めるか、タイマーが切れるまで何回でも出せる。

威力は、投げのほうが高いのだが投げ間合いも狭く、技の発生も早くないので決めることが難しい。打撃のほうも、投げより威力が劣ってしまい、ガードされたときのスキも大きく、技の発生もそれほど早くないので、かなり決めることが難しいSAだ。この技を決めたいときは、地上ブロッキング後すぐに出すといい。



↓↘→＋Pで打撃技になり…、



↓↘→＋Kで投げ技になる。

■★突進頭部打撃（仮）　←溜め→＋P　■★突進下肢打撃（仮）　←溜め→＋K　■★高速度連続打撃（仮）　↓↙←＋P　■捕獲及び痛恨打撃（仮）　→↘↓↙←＋K
■腕部による上方攻撃（仮）　←＋中P　転倒からの頭部痛撃（仮）　←＋大K
■突進及び致死連続打撃（仮）↓↘→↓↘→＋P　■腹部及び後頭部への痛打（仮）　↓↘→↓↘→＋P　■爆発を伴う打撃や捕獲（仮）↓↘→↓↘→＋P後、↓↘→＋PorK

REMY

ロマン派にも安息を レミー



隙のない3つの必殺技で中距離戦を完全支配し、接近戦で勝負を決めろ！

担当：ちゃっきー

ターゲットコンボ一覧

●近距離立ち中K→大K

ルグレとヴェルテュの連携

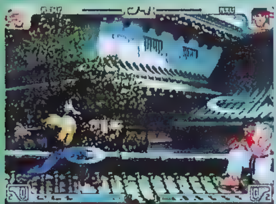
レミーをささえる軸となるのは、隙のないヴェルテュの残光（以下ヴェルテュ）と、冷たく蒼いルグレ（ルグレ）の2つの必殺技だ。通常技で構成した連携を中心に接近戦をこなしつつ、距離が離れたところでこれらの必殺技を使う。相手とつかず離れず徐々にダメージを奪うというのが、レミーの「攻め」をつかさどる戦術になる。特に、中間距離からのヴェルテュ↓ルグレという連携は非常に強力だ。もちろん、ルグレは距離を見て小・中・大を使い分けよう。

具体的には、密着時に小足払い（キャンセル可）やリープアタックで攪乱しつつ、少し距離が遠いときには立ち中K、中足払い、しゃがみ中P（キャンセル可）。立ち中K、中足払い後は距離が開くので、ここで必殺技を用意…といった感じになる。要所では、跳び込みに対してマ・シェリの悲哀（以下マ・シェリ）用の溜めを作ることも考え、ガードを崩す&ブロッキング対策として、（ダッシュ）投げも積極的に組み込んでいきたい。

一方、一定以上距離が離れた場合、あるいは接近戦で闘いを有利に進められない場合は、中～遠距離戦を意識する。この場合、オットとバスの組み合わせなら画面上に2発撃てることを活用し、飛び道具で牽制、勝負をかける際にはダッシュやジャンプorハイジャンプ、または大ルグレによる奇襲で一発を狙っていこう。



ヴェルテュとルグレを軸に連携を構成し、あらゆる距離に対応しよう。



オット→バス、バス→オットの組み合わせなら、画面上に2発撃てるぞ。

対空環境の整理

地上戦で広い範囲に対応でき、ある程度優位に立てるレミー。となると、問題はジャンプ対策、ということになる。ここでは、マ・シェリの溜めがあるときとないときで、状況を2つに分けて考えてみた。

溜めがないときは、見返りの大きいしゃがみ大Pを狙いたいところ。ヒット後はマ・シェリの悲哀が大安定だが、ルグレを入れることも考えよう。状況によっては、ルグレ後さらにマ・シェリその他で追い打ちできるぞ。

ただし、もちろん空中ブロッキングには弱く、取られてしまうとかなり危険。タイミングをずらすことも可能だが、引きつけたときはジャンプ攻撃に潰され、これまた大ダメージを被る可能性が高い。これを使うときは、読みに自信があるときのみにとどめておいたほうが無難だ。

こうなると、見返りはある程度捨てても、リスクの低い行動を考えなければならない。発生が早いためタイミングをずらしやすく、かつ隙がやや小さい立ち中Pのほか、空対空のジャンプ攻撃、あるいは対空ブロッキングやガードという選択肢を用意しつつ、ときにはバックジャンプや垂直ジャンプでしのぐなど、柔軟に対応していきたい。

一方、マ・シェリの溜めがあるときは、できる限りの早出しマ・シェリでブロッキングのタイミングをずらす。これがあれば、引き付け対空の効果も高くなるはずだ。引き付けの選択肢としては、しゃがみ大Pや無敵時間のあるEXマ・シェリを使っていこう。

ただ、マ・シェリも見返りのわりにリスクが高い対空技であることは間違いない。実ダメージはあまり期待できないので、警戒させる程度の使用頻度にとどめておきたい。



見返りは大きいが、リスクの高いしゃがみ大P。使用頻度は控えめに。



マ・シェリは大安定。それよりも、できればルグレで追い打ちしよう。

ブロッキング関連

レミーならではのブロッキングポイントは、やはりルグレのあと。たいていの場合少し不利な状況になるので、絶好の狙いどころとなる。ここで取っておけば、相手に警戒させることもでき、展開が楽になるはずだ。

ブロッキングに成功したあとは、しゃがみ中P→キャンセルSAを基本に据えていこう。これなら溜めも不要で、かつ大ダメージが狙える。一方、ゲージがないときはしゃがみ大Pがダメージ的にベストとなるが、少しでも距離が遠いととどかない。となると、近距離なら投げ、遠距離なら大足払いあたりで妥協しておくのが無難といえる。

SUPER ARTS

I 憤怒のシュペルノーヴァ
●ストック数…2
●ゲージ…104

このSAは、なんといっても隙が小さいことが最大の長所。ガードされても有利なので、ヒット確認のできない小足払い↓キャンセル憤怒～なども、ゲージの許す限り使っていこう。これで、下段技にも厚みが出せる。

画面端の連続技もなかなか熱い。憤怒～↓憤怒～が連続技になるほか、憤怒～がしゃがみヒットしたあとは、マ・シェリが連続技になる。

また、画面端のニュートラル投げからも使える。少しタイミングを遅らせて全段ヒットを狙うか、最速で出し、カス当たりさせてからさらにマ・シェリ等で追い打ちしよう。

欠点は、前号でも少し触れたとおり、しゃがみの相手に当たりにくいこと。背の低いキャラでなくても、少し遠いと初段がスカってしまう。連続技としての安定度にやや難ありといったところか。





ニュートラル投げからのちょっとイカすコンボ。憤怒カス当たりから…、

マ・シェリを入れる。ダメージは全段ヒットさせたときとほぼ同じだ。

II ヴィエルジュに安息を
●ストック数…2
●ゲージ…120

連続技としての安定度はバツグン。無敵時間もあるため、対空兵器としての性能もかなり信頼を置ける。あらゆる意味で対応力に優れたSAだ。発生の早さを利用すれば、リープの先端ヒット後のほか、近距離立ち中K後など、ヒット確認してのノーキャンセルコンボにも組み込みやすいぞ。

ただ、ゲージはやや長めでガードされたときの隙も当然のごとく大きいので、乱発は避け、確実な場面でのみ使うように心がけよう。

結論。SAを1つに絞りたいなら、これを選ぶことをオススメしたい。全キャラに対して安定した対応ができることは、やはり大きい。



ガードされたら大ダメージをくらうのは間違いない。バクチは控えめに。

III 傷心のノクテュルヌ
●ストック数…1
●ゲージ…80

ダメージは大きいが、はずしたときの隙が大きく、ストック数が1でEX技も使いにくくなることを考えると、やはり魅せ技の域は脱しない。これを選択した時点で溜めのいらないコンボがなくなってしまうことも、大きなマイナス要素だ。ゲージが短く、たまりやすいのは長所だが…。

■★ヴェルテュの残光・オット　←溜め→+P　■★ヴェルテュの残光・バス　←溜め→+K　■★マ・シェリの悲哀　↓溜め↑+K　■★冷たく蒼いルグレ　↓↙←+K
■あまりに無垢なエギーユ　→+中K　■憤怒のシュペルノーヴァ　↓↘→↓↘→+P　■ヴィエルジュに安息を　↓↘→↓↘→+K　■傷心のノクテュルヌ　↓↘→↓↘→+K

ALEX

ジャンプ&ラッシュ! アレックス



逃げるときはしっかり逃げ、動きやすい間合いをキープ!

担当：RED

ターゲットコンボ一覧

- ●しゃがみ小K→しゃがみ中K
- ●しゃがみ小K→しゃがみ大K

攻撃の基本

アレックスはジャンプが鋭く、ジャンプ攻撃そのものも非常に強いものを持っているため、跳び込みから攻めるのが攻撃の基本となるキャラだ。最大の狙いはジャンプ大P↓近距離立ち中K↓小フラッシュチョップという強力な連続技を叩き込むことなのだが、こればかり狙っていては攻撃が単調になり対処されやすくなってしまう。

一番やっかいなのが、ジャンプ大Pを地上でブロッキングされて反撃を受ける、というケース。このような相手に対しては、ジャンプ大Pの打点を変えたり、やや遠い間合いからジャンプ中K、大Kなどで跳び込む、などしてジャンプ攻撃のタイミングを散らしていくのが1つの対処法。

それに加えて、技を出さずに跳び込み↓着地で通常投げ、という選択肢、俗に「スカし投げ」といわれる攻撃を混ぜていくことが非常に重要だ。アレックスの通常投げは、間合いが広いため投げ合いに強く、ダメージ、スタン値も高いので、スカし投げそのものも大きなダメージ源になる。

当然、スカし投げを仕掛けるときは空中ブロッキングも常に準備しておき、ぬるい対空技は片っ端から空中ブロッキングして反撃していこう。状況にもよるが、空中ブロッキングからかなり痛い反撃を決められるケースも少なくないので、少々対空技をくらっても気にしなくていいだろう。



スカし投げにいくときは、常に空中ブロッキングを意識しておこう。



状況によっては、空中ブロッキング後に痛～い反撃を叩き込める。

地上戦&対空

アレックスは地上の密着戦があまり得意ではなく、小回りの効くキャラに懐で暴れられる展開が苦手。ある程度間合いがあったほうが自分の技のリーチを生かせるし、跳び込みやスラッシュエルボーも出しやすい。

自分が動きやすい状況、間合いを作るためには、地上でのディフェンシブな動きも重要になってくるのだ。

地上からの接近を防ぐためには、➡+中P、遠距離立ち中K、フラッシュチョップ（以下Fチョップ）等をうまく振り回していくといい。特にオススメしたいのが➡+中Pで、出が早くスキも小さく、対空・ジャンプ防止効果もありと、非常に使い勝手がいい。

これらの牽制技で相手との間合いを保ち、跳び込みや小のスラッシュエルボーを仕掛けていこう。小のスラッシュエルボーはスキが小さく、ガードされてもほぼ五分なので、ブロッキングを仕込むなり、さらに攻めるなりできる。

相手の跳び込みに対する対空はしゃがみ大Pが強い。二段技のうえ、空中ブロッキングされても大きな反撃は受けにくく、単発ヒット時には追い打ちまで可能といいことずくめ。もちろん、自分も跳び出してジャンプ攻撃で空対空迎撃するのもいい。相手のほうが高い位置にいる場合は中P、横方向に距離がある場合は中K、大Kがいいだろう。

ちなみに、エアニースマッシュ（以下エアニー）を対空に使うのはオススメできない。潰されやすい割に着地のスキが大きく、空中ブロッキングされたりスカったりすると痛い反撃を受けやすいからだ。ただし、無敵のあるEX版は引きつけて出せば強い。

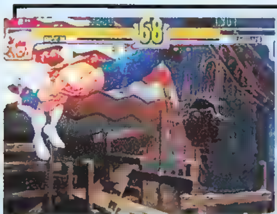
エアニーコンボ大活躍

3rdになってしゃがみ大Pの性質が少し変わったため、エアニーによる空中コンボを狙えるチャンスが激増した。

しゃがみ大Pの1段目or2段目どちらか1発だけがヒットした場合、エアニーによる追い打ちが可能となるのだ。これまでと同様、1段目相打ちの場合も可能。

また、フライングクロスチョップも性質が変わっていて、画面端で空中の相手に当てると追い打ちが狙えるようになっている。フライングクロスチョップ↓立ち中P↓EXエアニーなんていう空中コンボもできるぞ（しゃがみ大Pも画面端なら同様の追い打ちが可能）。

画面端で、空対空ブロッキング後の反撃でフライングクロスチョップを狙ってみよう。



なんと、F.C.チョップ後に追い打ちが可能！



立ち中P→エアニーなんて空中コンボまで入るぞ！

SUPER ARTS

Ⅰ ハイパーボム

●ストック数…1
●ゲージ…128

理想的なのは、ブロッキングからの反撃として確実に決めること。地上対地上のブロッキングの場合は、ブロッキングの成否を確認してからレバー入力をしていては間に合わない。ブロッキング入力と同時にレバー1回転入力をしておき、ブロッキングに成功した場合のみボタンを押す、という操作をマスターしたい。

投げ判定が出るまで無敵なので、相手が投げや打撃を出してくるところに合わせるのもいい。リープや空ジャンプから仕掛けるのがお手軽なのだが、相手が手を出していなければ、光ったのを見てからジャンプで逃げることができるため、ややバクチ的な狙い方であることは否めない。

Ⅱ ブーメランレイド

●ストック数…2
●ゲージ…96

打撃系SAであるブーメランレイド（以下レイド）は、連続技にしやすい半面、ガードされると最後の投げスカリポーズに反撃を受けやすい。無敵はあるので、起き上がりリバーサルや割り込みにも使えなくはないが、そういうバクチ的な使い方はできれば避けたい。堅実に、連続技や反撃用として使っていくことにしよう。

レイドは様々な連続技があるが、まずマスターしたいのは次の2つ。

●近距離立ち中K↓EX・Fチョップ（1段目SC）↓レイド

確実にマスターしたい連続技。跳び込みからや、ブロッキング後の反撃技として決めていこう。

●中or大Fチョップ↓EXスラッシュエルボー（1段目SC）↓レイド

中や大のFチョップを振り回すときに、常に最速で溜めを準備するクセさえ付けておけば意外に簡単。ヒットしたらEXスラッシュエルボー↓レイドを狙おう。



ガードされると反撃確定なので、バクチ的な使い方は避けたい。

Ⅲ スタンガンヘッドバット

●ストック数…1
●ゲージ…80

ゲージは短いがストック数は1つしかなく、確定状況は作りにくいが、スカっても反撃は受けにくくて当たれば痛い、という特徴から、「大事に持ちすぎずバクチ気味に多用する」のがオススメ。

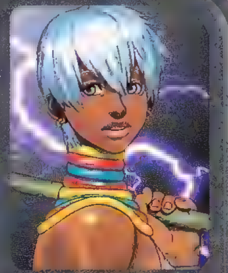
中or大FチョップからSCして出せば、ヒット時は連続技になる。ヒット確認はまず無理だが、Fチョップをガードされてもジャンプでは逃げられない連携になる。中or大Fチョップを出す場合は、決め打ちでスタンガンヘッドバットまで入力していこう。この際、間合いに応じて小と中を使い分ける必要がある。

Fチョップから仕掛ける以外にも、起き上がりにリバーサルで出したり、リープ等をガードさせてから出していくなど、積極的に狙っていこう。

■★フラッシュチョップ　↓↘→+P　■パワーボム　→↘↓↙←+P　■★エアニースマッシュ　→↓↘+K　■★エアスタンピート　↓溜め↑+K　■★スラッシュエルボー　←溜め→+K
■スパイラルDDT　→↘↓↙→+K　■ヘッドバッド　←+大P　■ラリアット　→+大P　■F.C.チョップ　空中で↓+大P　■チョップ　→+中P
■ハイパーボム　レバー1回転+P　■ブーメランレイド　↓↘→↓↘→+P　■スタンガンヘッドバット　↓↘→↓↘→+P

ELENA

パパは博士で私は天然？ エレナ



相対的に強くなったエレナ。システムも味方し、ついに日の目を見るのか？

担当：若人

ターゲットコンボ一覧

●ジャンプ小P→ジャンプ中K
●ジャンプ中P→ジャンプ大P
●立ち中K→しゃがみ大P●立ち大P→立ち大K

新TCだ!!でも…

まずは、3rdになって新しく追加されたTCを紹介。

●中K→しゃがみ大P

2発連続ヒットし、相手を浮かせられるものの、追撃は不可。また、ガードされたときの隙は非常に大きく、反撃を受けてしまう。せっかくの新TCだが、性能はイマイチ。

●大P→大K

こちらも2ヒットするTC。大Pの攻撃発生の遅さはネックになるが、威力が高く、ガードされても有利な状況を保てるのがうれしい。また、密着ヒット時には、リュウ、ケン、ゴウキ、ショーン、ダッドリー、Qを除いて、ノーキャンセルスピニングビートを決められる。隙の大きい技をガードorブロッキングしたあとの反撃としてや、密着戦で下段ブロッキングを狙う相手に対して活用していこう。

なお、ユン、ヤン、オロ、エレナ、春麗、いぶきには、しゃがまれると大Pが当たらない。この6キャラには必然的に使用頻度が下がる。

新生マレットスマッシュ

このように、新たに2つのTCが追加されたエレナだが、それによって戦術が大きく変化するわけではない。むしろ、『3rdのエレナ』に大きな影響を及ぼす技は、マレットスマッシュのほうだ。

マレットスマッシュは中段攻撃なので、連携に組み込めば相手のガードを揺さ振れる。また、中以上で出せば有利な状況を作り出せるほど技の隙が小さい。ガードされた場合には攻勢を維持でき、ヒット時にゲージがある場合はスピニングビートorブレイブダンスにつなげられるという優秀な技なのだ。しかも、前作でネックになっていた攻撃発生の遅さも解消され、その上、マレットスマッシュはジャンプ攻撃扱いになっている。システムページで解説してある通り、ブロッキング受付時間が5フレームと短く、取られにくい技というわけだ。

以上のように強くなったマレットスマッシュ。これを使わない手はないだろう。基本は有利な状況を作り出せる中と大を用いて、密着時なら中、中間距離なら大といった具合に、相手との間合いに応じて使い分けていく。また、通常技キャンセルから出す連携もかなり有効なので、しゃがみ小Kやしゃがみ中Pから出していくといい。ただし、固執しすぎればブロッキングされて当たり前。パターン化しないために、ほかの選択肢と適度に使い分けることが大切だ。



中or大orEX版マレットスマッシュを出し、それがヒットしていたら…、



スピニングビートorブレイブダンス。ヒットチェックして連続技にしよう。

前号記事の訂正

前号の必殺技解説で述べた、新必殺技のリンクステイルに「SC可」と記してありましたが、発売バージョンでは不可になっています。また『連続技には不向き』と書きましたが、こちらは立ち中P（1発目）またはしゃがみ中Pキャンセルからなら、小とEX技を連続技にできます。

全国のエレナちゃん使いのみなさん、ゴメンナサ〜イ。

SUPER ARTS

Ⅰ スピニングビート
●ストック数…3
●ゲージ…80

攻撃発生時間が2フレームと早く、その間は全身無敵状態。この性質と上方向への判定の強さを生かし、対空技として用いるほか、中or大スクラッチホイールの1発目をSCして連続技に絡めていくのが基本的な使い方になる。また、連続技に関しては、前述のマレットスマッシュからの連続技、そして相手キャラ限定ではあるが、新TCの大P→大Kからのノーキャンセル連続技にも絡めていけるぞ。

威力はそこまで高くないが、汎用性の高さはエレナの持つSA中、一番。ゲージが短く、ストック数が多いため、こまめに使っていくことができる。また、それに伴いEX技も多用できる点が大きなプラス要素だ。唯一の難点といえばガードされたときの多大な隙だが、それも確実に当たる状況で出すようにしていけば、さほど大きな問題にならない。



新TCの大P→大Kを密着でヒットさせたら、レバーを回し始め…、



タイミングよくスピニングビート。キャラ限定だが、連続技になるぞ。

Ⅱ ブレイブダンス
●ストック数…2
●ゲージ…104

始動技である膝蹴りの攻撃判定が強く、その突進力は抜群なので、それを生かせば地上でのカウンターを狙うのに便利。また間合いの離れる技に対しての反撃技にも最適だ。

ただし、ブレイブダンスならではの連続技もなく、決められる状況はスピニングビートとまったく同じ。というよりは、新TC（大P→大K）から決められないので、連続技の幅が減る。また、スタンゲージが増加しないため、相手をスタンに陥れる機会もが減ってしまう。さらに、技の性質上、対空技にも不向きだ。

こう考えると、スピニングビートより性能が劣っていることが分かり、ゲージの長さ+ストック数2というのが、気にかかる。唯一スピニングビートより勝っている点といえば、ダメージくらいなものだが、それも中攻撃1発分くらいの差でしかない。





右がスピニングビート、左がブレイブダンスのダメージ。この程度のダメージ差なので、汎用性の高さからスピニングビートをオススメしたい。

Ⅲ ヒーリング
●ストック数…1
●ゲージ…128

自分の体力を回復できるという、特殊なSAヒーリング。全体力の約1／3を回復することができ、Pボタン3つ押しを入力することで、回復モーション＝隙をキャンセルできる。ただし、この場合の回復量は、通常時の1／3程度に抑えられてしまう。

このヒーリングを選択した場合に連続技を決められるチャンスがきたとき、正直なところダメージ効率が悪い。そのため、大ダメージ連続技で大逆転というケースの試合は、まずありえない。しかし、別の意味で逆転できる可能性も十分ある…。というわけで基本となる使いどころだが、それは相手からダウンを奪ったあとがいい。メインとなるのは、**画面中央へ相手を投げた直後とスクラッチホイールを決めてダウンを奪ったあと**の2つ。自分の安全を確保できた状況がベストといえる。



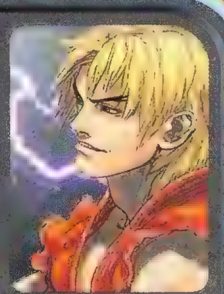
画面中央へ相手を投げ込み、硬直が解けた瞬間にヒーリング発動!!



フルに回復できる喜び。画面端では反撃を受けるのでやらないように。

■★スクラッチホイール →↓↘+K ■★ライノホーン ←↙↓↘→+K ■★マレットスマッシュ →↘↓↙←+P ■★スピンサイズ ↓↙←+K（連続入力可） ■★リンクステイル ←↓↙+K
■ハンドスタンドキック →+中P ■ハンドスタンドウィップ →+中K ■ラウンドアーチ ←+大K ■スライディング ↘+大K ■スピニングビート ↓↘→↓↘→+K ■ブレイブダンス ↓↘→↓↘→+K
■ヒーリング ↓↘→↓↘→+P ※訂正 前号で、「ユンのしゃがみ小Pから立ち中Pにつながる」とありましたが、発売版ではかかりません。（若人）

連続技を充実させよう! ケン



ケンの連続技はバリエーションこそ少ないものの、実戦的なものが多いぞ!

担当:善之宇元帥

ターゲットコンボ一覧

●近距離立ち中P→立ち大P

小足払いの恐怖

攻撃判定の発生が早く、連射が効き、しかも下段攻撃という長所を兼ね揃えたケンの小足払いは、近距離戦で多用する便利な技である。しかし、小足払い自体の攻撃力は微々たるものなので、数発ヒットさせた程度では相手もひるんでくれないのが悩みどころ。

それを解決してくれるのが、密着状態からの小足払い×2↓キャンセル各種SAという連続技である。この連続技は、コマンド入力がやや難しいものの、小足払いがヒットしていたらそのまま連続技に、ガードされていたらさまざまな連携に移行(いわゆるヒット確認)できるのが強み。ケンのダッシュは非常に鋭く、相手のふところに踏み込むチャンスも多いので、密着したらリープや投げと合わせて小足払いを使い、もしもヒットしたら必ずSAまで叩き込めるようにしておこう。

前号では「小足払い×3発からSAがつながる」と書いたが、発売版では戻りが遅くなっている関係上、小足払いが3発ヒットするケースはほとんどなくなった。また、実のところ小足払いの2発ヒットもギリギリなので、慣れてきたら前述の連続技を「小足払い↓しゃがみ小P↓キャンセルSA」に変えてみるといいだろう。

特にSAが神龍拳の場合、小足払い×2だと相手との距離が離れてしまうので、神龍拳が全段ヒットしづらいという現象が発生してしまうのだ。



密着状態から小足払いをとりあえず2発撃って、この間にヒット確認。



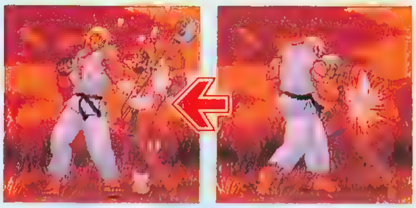
ヒットしていたらSA!どのSAでもつながる、ケンの主力連続技だ。

もう1つの連続技

さて、ケンの軸となるのが小足払い×2からの連続技であることは間違いないが、あまりにもこの連続技に固執しすぎると下段ブロッキングの的になってしまう。特に、めくりジャンプ中Kをガードさせた直後の小足払いなどは、相手にとっても狙い目である。

そんなとき役立つのが、唯一のTCである「近距離立ち中P→立ち大P」。これは、近距離からしか出せないものの下段ブロッキング不能で、ヒットすればキャンセルから小の昇龍拳や竜巻旋風脚へとつなぐことも可能というスグレモノ。ダメージも大きいので、小足払いと合わせて使うことによってかなりの効果が期待できるはずだ。

また、このTCはSAを絡めた連続技にも活用できる。成功率の面で最も安定するのはTC↓キャンセル大波動拳↓SC疾風迅雷脚だが、相手キャラによって内容を調整すれば昇龍裂破や神龍拳にもつながる。各SAと連続技についての詳細は、下のSA解説の項目を参照してみるといいだろう。



ケンのTCは近距離からしか出せないものの、ブロッキングの狙いを外す重要な役割を担う。

TC(近距離立ち中P→立ち大P)からの連続技表

	TC→大波動拳	TC→大昇龍拳	TC→小昇龍拳→神龍拳
豪鬼	○	×	×
ユン	○	○	○
リュウ	×	×	×
ユリアン	○	×	△ ※2
レミー	○	×	×
オロ	○	○	○
ネクロ	○	×	×
Q	○	×	△
ダッドリー	○	×	×
いぶき	○	×	×
春麗	○	○	△ ※2
エレナ	○	×	○
ショーン	×	×	×
まこと	○	○	×
ヒューゴー	○	○※1	×
アレックス	○	○	×
トゥエルヴ	○	×	×
ケン	×	×	×
ヤン	○	○	○

・TC→大波動拳が入るキャラには、SCして昇龍裂破が入る

・TC→大昇龍拳が入るキャラには、SCして昇龍裂破・神龍拳が入る

※1:大昇龍拳が2発目まで入る

※2:神龍拳が途中からヒットするケースがあるが、基本的にはつながらないと思おう。

SUPER ARTS

I 昇龍裂破

●ストック数…2
●ゲージ数…112

昇龍裂破は神龍拳に次ぐ破壊力を持ったSA。対空兵器として使うと途中で相手を落としやすいが、それ以外は弱点も見あたらず、現在のところ最も有望視されている。

連続技としては、近距離でしゃがみ中K↓キャンセル波動拳がヒットしたときのほか、前述のTCから波動拳、もしくは大の昇龍拳がヒットするキャラ(左表参照)に対して必殺技SCから狙っていける。ただし、このうちTC↓波動拳↓昇龍裂破の連続技については、昇龍裂破の序盤が当たらないためダメージが低くなることに注意。できればTCをそのままキャンセルして昇龍裂破につなぎたいところだ。



TC→波動→裂破は安いので、できればTCからは直に狙っていきたい。

II 神龍拳

●ストック数…1
●ゲージ数…104

最大の破壊力を持つ神龍拳は、ストックこそ1本しかないものの、空中の相手に対するヒットの安定感がウリ。特に、対空としての昇龍拳↓SC神龍拳はSAの演出時間があるため、空中ブロッキングにも強く、ここぞというときに使っていきたい。

連続技が狙えるパターンはSA中最も少ないが、キャラ限定(左表参照)ながらTC↓大昇龍拳↓1発目SC神龍拳や、TC↓小昇龍拳↓SC神龍拳などは、たった1回の連続技で半分以上の体力を奪うほどの破壊力がある。

一撃必殺のロマンを秘め、勝負師が使うにふさわしい漢のSAといえる。



神龍拳のウリは何といっても攻撃力の高さ。連続技1回でこのダメージ!

III 疾風迅雷脚

●ストック数…3
●ゲージ数…80

疾風迅雷脚は破壊力こそ低いものの、ゲージが短く、反撃能力が高く、連続技としてつながるパターンもSA中最も多いという特長もある。

もちろん、他のSAのところで説明した連続技はほとんど成立するが、特筆すべきはTC↓波動拳↓疾風迅雷脚の連続技。左表でTC↓波動拳がつながらないキャラについても、SAが疾風迅雷脚なら波動拳を追い越して初弾がヒットするため、問題なく全キャラに連続技として成立する。

今のところ破壊力の高い昇龍裂破と神龍拳の影に隠れがちなSAだが、今後高い反撃能力が必要とされる可能性も否定できない。

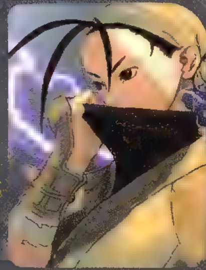


こんな技に反撃できるのは迅雷だけ。迅雷を使うなら反撃を研究しよう。

■★波動拳 ↓↘→+P ■★昇龍拳 →↓↘+P ■★竜巻旋風脚 ↓↙←+K(空中可) ■稲妻かかと割り 中K押しっぱなしor←+中K ■踏み込み前蹴り →+中K
■紫電かかと落とし →+大K(※→大K押しっぱなしでフェイントが可能) ■昇龍裂破 ↓↘→↓↘→+P ■神龍拳 ↓↘→↓↘→+K連打 ■疾風迅雷脚 ↓↘→↓↘→+K

IBUKI

中Kボタン重視！ いぶき



近〜中距離での地上戦はなるべく避け，めくりからペースをつかもう。
担当：KAL

ターゲットコンボ一覧

- ジャンプ大P →ジャンプ→+中K
- 前ジャンプ小P→ジャンプ→+大P
- 前ジャンプ小K →ジャンプ→+中K
- 近距離立ち大P→しゃがみ大K →立ち大K
- 立ち中P→→+小K
- 遠距離立ち小P→立ち中P→→+小K
- ←+中K→→+中K
- 立ち中K→立ち大K
- 立ち小K→立ち中K→立ち大K
- 近距離立ち小P→立ち中P→しゃがみ大K→立ち大K
- 近距離立ち小P→立ち中P→立ち大P
- ←+中P→しゃがみ大K→立ち大K
- ←+中P→立ち大P

前号記事の訂正

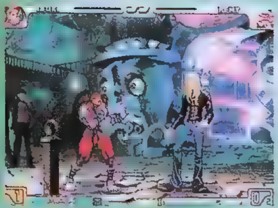
本題に入る前に、前号記事の訂正をしておこう。前号の記事内でお伝えした「膝蹴りは←+中K」だが、発売バージョンではこの操作で昔の遠距離立ち中Kが出るようになった。かつての近距離立ち中Kである膝蹴りは、レバーニュートラル中Kになっている。

めくり中Kで苦手間合いを克服！

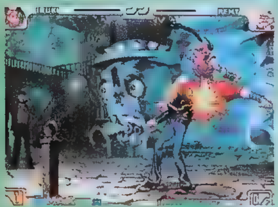
今回のいぶきは近距離〜中距離戦で使える通常技、必殺技が貧弱なため、これらの間合いが苦手だ。左の写真のような間合いをおよそ近〜中の中距離寄りとすると、この間合いでは暴れたり迂闊な牽制などはせず、①ジャンプ中Kでめくる②バックジャンプしていったん間合いをとる③じっくり状況判断をする、という行動のどれかがいい。

中でも、苦手な近〜中距離の地上戦を回避しつつ攻めのきっかけをつくれる①を重視して行動してほしい。

めくるといっても、ジャンプ中Kのめくり性能ははっきりいって悪いので、実際には早めに技を出してしまい、相手キャラの真上を蹴りつつ勢いで反対側に落ちる、といった感じになる。当然これだとヒットしてても地上の技に連続してつなげることは困難なので、初めからめくりの連続技はあきらめて、これで密着してからの、地上での技選択に重きを置こう。

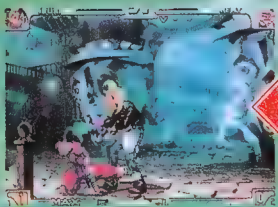


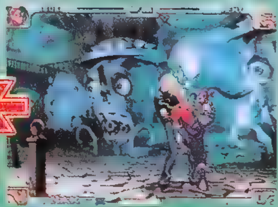
これくらいの間合いがいぶきは苦手。出す技がないならめくりにいくか。



ジャンプ中Kでめくりを狙う。ボタンは早めに押し、確実に当てていこう。

めくり後の密着状態から出す技は、立ち中Kと小足払いの2つがメインとなる。立ち中Kは、下段ブロッキングでは取られない、攻撃力発生が早い（しゃがみ弱Kと同じ6フレーム）、ガードされても1フレーム有利、威力が高くキャンセルもかけられるという優秀な技で、近距離では優先して出していきたい技だ。リーチは短いが、多少空振りするくらいなら出していこう。





小足払いを出していき、再度めくりや遠立ち小P、リープ等で攻める。

めくり後や対空ブロッキング後などは、今回大活躍の立ち中Kか…、

立ち中Kからは、ヒット確認ができるならノーキャンセルで闇時雨を連続技にし、厳しいときは中旋まで出し切ろう。中旋なら、ガードされても2フレームしか不利でない。中旋まで連続ヒットしていれば、そこで3発目を追加入力すればいい。また、固め・攻勢維持重視でいくなら、立ち中Kから間合いを詰めて投げ、小足払い、もう1回中Kなどと押していくのもいいし、すぐジャンプして再度中Kでめくりにいくのもいい。密着に近い状態の立ち中Kヒット・ガード後は、多少キャラ差はあるがめくるのに丁度いい間合いなのだ。

小足払いからは、決め撃ちでキャンセルEX旋を出すか、遠距離立ち小Pへ目押し↓TCで立ち中Pへつなぎ、固めていくか、リープ、立ち中Kなどにつないでいこう。

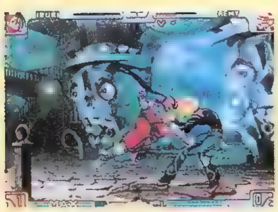
新技紹介 霞駆け・築地越え

霞駆けは、一定距離を高速で駆け抜ける移動技。無敵時間などはないが、微妙に上体を屈めながら前進するため、レミーのヴェルテュの残光・オットのように打点の高い技の下を抜けていくことができる。ボタンにより移動距離が変化し、普段は短くスキの少ない小を使用することになる。

築地越えは、前方へ向かって大きく宙返りをするジャンプ系の移動技。小は短い距離を、大は長い距離を宙返りする。頂点を過ぎたところから苦無と霞朱雀を出すことも可能だ。コマンド入力は、必ず相手キャラのいるほうへ向かって行おう。着地時にわずか2フレームだけ隙が存在する。

リープアタックワンポイントテクニック

今回紹介するのは、リープの一番最後の部分をヒットさせて、そこから闇時雨を連続技にするための、間合い調節のやり方。じつは簡単で、密着から立ち中Kをヒット、あるいはガードさせた間合い、ここから「中K↓中Pとボタンをずらし押ししてリープを出す」。これでリープの最後の部分がヒットするので、最大8フレーム（しゃがみヒットなら9）有利になる。発生の早い闇時雨なら確実に連続ヒットだ。ただ、キャラによって結構ヒットバックに差があるので、細かなことはまた今度紹介しよう。これで戦力UP間違いなしだ。ちなみにずらし押しは超素早く行うこと。



立ち中K密着ヒットorガードからずらし押しでリープ。闇時雨につなげ！

SUPER ARTS

Ⅰ 霞朱雀
●ストック数…3
●ゲージ数…88

お馴染みの霞朱雀だが、今回は唯一ストック数が2つ以上あるということで、選択する価値がUPしている。各必殺技、通常技の弱体化、リスクの増加にともない、EX必殺技の需要が増しているからだ。いぶきの必殺技は、どれもEX版が強力なのだ。

肝心の霞朱雀は、やはりヒットさせるのが難しいため、最後の体力削りに使用する。

Ⅱ 鎧通し
●ストック数…1
●ゲージ数…120

いぶきのSAはどれも非常に格好良いのだが、鎧通しはなかでも格別。気持ち良さも兼ね備えている。

さて、実際の使い勝手だが、あまりの投げ間合いの狭さと打撃になったときの発生の遅さ、スキの大きさのおかげで、決して良いとはいえない。投げの威力が高くないのもいまいちだ。しかし、全般的に攻撃力ダウン、決定打に欠ける3rdいぶきにとっては、ワンチャンスで必殺の一撃を期待できる唯一の技でもある。ゲージが長いためEX必殺技を多く使える点もポイントだろう。そう考えると、鎧通しを決めるための戦法を模索していく道はまだ残されている。

狙うなら、立ち中Kや小足払いからキャンセルで小or中霞駆け、または跳び込み直後やキャンセルからの築地越えで真裏に行き、密着していこう。めくりスカしも有効だ。

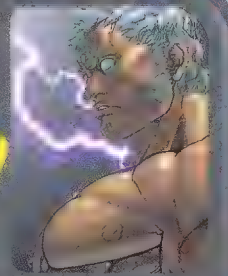
Ⅲ 闇時雨
●ストック数…1
●ゲージ数…80

闇時雨は飛び道具であるという特長以上に、攻撃力発生が早いという特長がある。ただし最速3フレームでヒットするのは、小で出したときの一番手前の苦無のみ。したがって、連続技に組み込むときや近距離での反撃、割り込みに使う場合は、なるべく小か中を使おう。ちなみに苦無1本1本の威力は意外に高い。

■★苦無　空中で↓↘→+P　■雷打　→↘↓↙←+P　■★首折り　←↙↓↘→+P　■★風斬り　→↓↘+K　■★旋　↓↙←+Kの後、K　■★飛燕　←↓↙+K
■築地越え　→↓↘+P　■霞駆け　↓↘→+K　■揚面　←+中P　■頭砕き　→+中K　■梵鐘蹴り　→+大K　■追嚢拳　遠距離立ち大P中に大P
■霞朱雀　空中で↓↘→↓↘→+P（連打）　■鎧通し　↓↘→↓↘→+P　■闇時雨　↓↘→↓↘→+P

URIAN

なんとなく勝つ! ユリアン



相手に次の一手を読まれないように、突発的な技の数々で攻めよう。

担当：MVP

ターゲットコンボ一覧

- ●立ち小P→立ち中P
- ●→+中P→立ち大P

ダッシュの間合いを見切る

ユリアンはそのダッシュ性能の良さ、必殺技の独特なクセが影響し、メインに据えるべき狙いはダッシュ投げにあるといえる。

まずはこのダッシュの距離を正確に把握していくことを考えてみよう。ギリギリの間合いよりも近ければ近いほど、相手の牽制技の射程に入ることになる。つまりダッシュ自体が潰されやすくなる点を意識すれば、だいたいギリギリの距離がユリアンのキープすべき間合いというのがわかるだろう。

さて、この1回のダッシュでちょうど密着できるくらいの間合いだとこちらの牽制技のリーチがちょうど届かないくらいなので非常に好都合。というのも、相手の牽制技の空振りにしゃがみ中Kを合わせられ、相手が何もしないようなら→+中Kで接近できるからだ。さらにメタリックスフィアを撃っていく、跳び込む、垂直ジャンプ大Kで牽制する…実に様々である。

跳ばれた、そのときは…

ユリアン得意の中距離では、先読みで上空を牽制しておくことが非常に重要。そこで使っていきたいのが大メタリックスフィア。相手が跳んできそう、と思ったらドンドン撃っていって構わない。

メタリックスフィアは大のみ硬直が少ないので、空中ブロッキングも怖くないし、相手が跳ばなかったときも横方向から押されにくいのが利点。

さて、先読み対空をちらつかせつつも跳ばれてしまったときはどうするか? 選択肢は主に4つ、

①しゃがみ大P
②EXデンジャラスヘッドバット
③バックダッシュ
④ブロッキング

である。

相手がジャンプ攻撃を出してくるようなら、やや早出しのしゃがみ大Pがいい。当った場合はそこから連続技が狙えるぞ。ただし、空中ブロッキングには滅法弱い。

もし、空中ブロッキングを狙ってくるようなら、②の選択が結構有効。これはしゃがみ大Pとまったく逆で、ジャンプ攻撃に弱い。しかし、当たればそこから連続技が狙えるうえに、ジャンプ攻撃をくらっても大ダメージに結びつかないのでリターンの大きい選択といえる。



空中ブロッキング対策の1つとして電撃頭も悪くない。

③は相手との読み合いを放棄する場合の選択。バックダッシュ後にすぐしゃがみ中Kを出して着地に埋め込んでいくといい。この選択は安全ではあるがバックスペースがなくなるという欠点がある。もちろん画面端でもダメ。相手を押しているときの選択として使っていこう。

4はユリアンにとってあまり良い選択とはいえないかもしれない。もし成功したとしても反撃技で大ダメージを狙いづらいからだ。唯一、タイラントパニッシュがあるときは積極的に試みていこう。

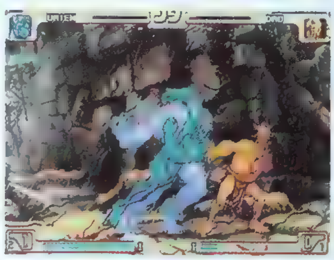
それ以外のときは立ち中Pを空中の相手に当てて、ダッシュから着地攻めが基本。

ダメージの柱

中間距離でユリアンが最も当てたい技は、必殺技のチャリオットタックル。そこからヒット確認のタイラントパニッシュ。これが超重要ダメージ源、そして相手へのプレシャーにもなるのだ。

焦点は初段のチャリオットタックルの出しどころであるが、「特にココ」というものはなくて完全に適当。相手の技の戻りに合わせていくように出すといいだろう。

もし、チャリオットタックルがガードされた場合…反撃確定なので、ブロッキングを仕込んで悪あがきをしよう。



やはりこれ、タックルからのヒット確認が最も効果的だ。

次に、相手のガードが固いとき。このときは→+中Kを使っていこう。これならば攻撃しつつ接近し、なおかつガードされても五分。ブロッキングを仕込んだり、中K（立ち、しゃがみ両方）を出していくといいだろう。同じような技にしゃがみ中Pがあるが、こちらは相手の技に潰されやすいうえにしゃがみカウンターで危険すぎるので信用できないぞ。

前号の訂正

前号で「メタリックスフィアをドンドン撃て」と書いたうえに、「追いかけて選択攻撃」をやろうと書いたが、発売バージョンではメタリックスフィアの硬直が長くなり、これらは全然無理になってしまった。申し訳ない。ダッシュをメインにした戦法にしてね。

SUPER ARTS

ダメージの高いタイラントパニッシュ以外は攻撃補助的な意味合いが強いユリアンのSA。よって、ユピテルサンダーとエイジスリフレクターは使いこなさないと実ダメージに結びつけにくいのが難点といえる。基本戦法を完全に把握してから選択していくようにしよう。

Ⅰ タイラントパニッシュ
●ストック数…2
●ゲージ…104

ユリアンの切り札となるこのSA。攻撃発生が最速クラスでダメージもかなり高いのが特徴。空中の相手にはカス当たりしかしないので要注意だ。

また、ガードされると隙があるので「確定状況」で使用するのが条件になっている。確定状況、つまりヒット確認から使うとなると…、

●ジャンプ攻撃ヒット後、普通に連続技から
●EXチャリオットタックルヒット後、目押しで
●ブロッキング成功後、しゃがみ小Kからキャンセルで
●リープアタックの終わり際をヒットさせて
●密着でしゃがみ小P×2からキャンセルで
●突発的なチャリオットタックルヒット後、SCで

などが狙い目。

実際には慣れが必要なヒット確認（とくに最後の2つ）



EXタックルヒット後の目押しは慣れが必要だが…決めやすい。

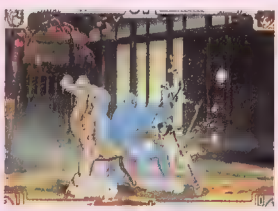
Ⅱ ユピテルサンダー
●ストック数…2
●ゲージ…80

もあるが、できないとそれだけ攻撃能力が失われてしまう。ぜひものにしてほしい。

SAゲージが短いのが幸いして、かなり使いやすい。

画面中央ならガードされても気にならないので、チャリオットタックルからSCしてどんどん投入していこう。

また、最初の電気バリアの部分の攻撃発生が早いので、タイラントパニッシュと同じ連続技に使っていける。この場合、唯一「リープアタック後」のみキツいので注意。



ゲージの短さを最大限に利用して、攻撃的にガンガン使え!

このSAのもう1つの特徴はスタンゲージ増加量。ダッシュからの小技をより多く、博打のチャリオットタックルも多目にするのが良さそうだ。

一応機会は少ないが、電気バリア以後の飛び道具部分でヒットした場合、画面端近くならチャリオットタックルやデンジャラスヘッドバットで追撃可能。見逃さないように。

Ⅲ エイジスリフレクター
●ストック数…2
●ゲージ…88

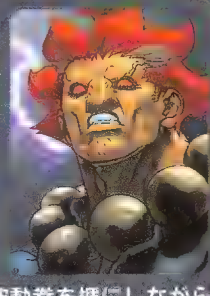
同時押しの攻撃発生が早いのでうまく活用していこう。詳細は次号以降で…。

■★チャリオットタックル ←溜め→+K ■バイオレンスニードロップ ↓溜め↑+K ■★デンジャラスヘッドバット ↓溜め↑+P
■メタリックスフィア ↓↘→+P ■クォーラルパンチ →+中P ■クォーラルキック →+中K ■テリブルスマッシュ →+大P ■タイラントパニッシュ ↓↘→↓↘→+P
■ユピテルサンダー ↓↘→↓↘→+P ■エイジスリフレクター ↓↘→↓↘→+P

GOUKI

間合いを詰めることが最優先！

豪鬼



垂直ジャンプ斬空波動拳を楯にしながら、一気に接近しよう。

担当：FRS-N.O

ターゲットコンボ一覧

●近距離立ち中P→遠距離立ち大P

空中から間合いを詰める

通常技のリーチが短い豪鬼は、接近戦を得意とするキャラだ。まずは相手に近寄らなければ話にならないので、効率の良い接近手段を持っておくことが大切。ラウンドスタート直後から、常に相手への接近を主眼に置こう。幸い技のリーチが短いとはいえ、豪鬼にはこうした接近するための手段に事欠かない。

接近にもっとも効果的なのは、垂直ジャンプから斬空波動拳を撃ち、これを楯にするという方法。斬空波動拳の間合いは、スタート時かそれよりも少し離れた間合いがベスト。あまり近いと斬空波動拳の上をジャンプされたり、くぐられたりして逆にこちらから隙をさらすことになる。

垂直ジャンプ斬空波動拳の着地からは、すぐに斜めジャンプから天魔空刃脚や、百鬼襲を仕掛けるのが基本。また、早めに高い打点で斬空波動拳を撃っておいて、ダッシュで間合いを詰めてもいい。

百鬼襲は低い打点の百鬼豪刃を主軸に据える。百鬼豪刃自体はしゃがみガードできるが連続技を狙える。ときには、百鬼豪刃を超低打点で着地キャンセルさせて投げるという方法も混ぜよう。

斬空波動拳の楯以外で接近する方法として「ハイジャンプからの天魔空刃脚」も効果的だ。なお、3rdの天魔空刃脚には2ndやZEROシリーズにあった初段の膝部分の攻撃判定がなくなっている。このため相手と空中でぶつかりあった場合、天魔空刃脚ではあまりに横方向に弱く潰されやすい。これをカバーすべく、天魔空刃脚をHJから出すわけだ。ちなみに、天魔空刃脚を嫌ってジャンプで返そうとする相手には、HJからの大Pといった選択肢も持っておこう。



同じ天魔空刃脚を使うにしても、HJからなどの工夫を。

SUPER ARTS

Ⅰ 滅殺豪波動

●ストック数…2
※天魔豪斬空と併用
●ゲージ数…1/2

もし3rdの豪鬼でSAセレクトに迷っているなら一番オススメしたいのがこの滅殺豪波動だ。少し離れた間合いからガードされても反撃を受けず、密着時にしゃがみ小Kからキャンセルでつながるのは大きい。

また、近距離からしゃがみ中Kキャンセル豪波動拳にSAキャンセルをかけてからでもつながる。同様に近距離立ち中Kキャンセル豪波動拳（or小灼熱波動拳）からでもSAキャンセルでつながるが、近距離立ち大Pからだと灼熱波動拳につながらなくなるので注意しておこう。

近距離の発生の早さこそ滅殺豪昇龍に劣るものの、ヒット確認が容易でガードされても比較的安全なことを考えると非常に魅力的なSAだ。



しゃがみ小攻撃×3は2発目以降を先行入力ぎみにして…、



滅殺豪波動のレバー部分のみを入力しておいてヒット確認。

天魔豪斬空

●ストック数…2
※滅殺豪波動と併用
●ゲージ数…1/2

SAセレクトで滅殺豪波動を選んでいるときに、空中で発動させることができる。打点を下げればガードされても反撃されないため、主に相手を画面端に追い込んだときに使っていくといい。

また、斬空波動拳や空中竜巻斬空脚を出したあとにSAキャンセルをかけることができるため、対ブロッキングのトラップとして使うのも可能。

今回は滅殺豪波動が使い勝手がいいので、ゲージの温存を考えると天魔豪斬空に使うのはもったいないと思えるが、空中での選択肢の1つとして、いろいろな意味で存在を見せておくだけでも抑止力として働く。自分なりに使いどころを考えておこう。

Ⅱ 滅殺豪昇龍

●ストック数…2
●ゲージ数…1/2

発生の早さは豪鬼の全SA中最速を誇る。しゃがみ小Kを2発当ててからつながるため、ヒット確認が得意な人にはかなり重宝するSAである。

2ndのときより後半部分の攻撃判定が横に大きくなり、当たり方や演出が微妙に変化している。このため「間合いが離れて途中からガードされた」というような現象が少なくなっている。しかしその半面、時間停止も突進力も短くなり、同じしゃがみ小Kからつなげるにしても間合いが遠いと初段が届かない場合がある。しゃがみ中Kキャンセル豪波動拳をSAキャンセルしてもつながるが、距離の問題で同じ状況に直面するので、出す間合いには十分気を配っていこう。

Ⅲ 滅殺豪螺旋

●ストック数…2
※滅殺豪旋風と併用
●ゲージ数…1/2

ケンの神龍拳の竜巻版といった感のある滅殺豪螺旋。この技は空中コンボに組み込むのがメインの使い方となる。

小竜巻斬空脚後の追い打ちとして使うのが一番多い使い道だろう。ただし、肝心の小竜巻斬空脚がしゃがんだ相手には入らないため、この方法では自然と「相手が立ち状態のとき限定」に絞られてしまうのが欠点。

立ちやしゃがみといった相手の状態に左右されない追い打ちからつなぐとなると、「中竜巻斬空脚から豪昇龍拳で追い打ちし、これにSAキャンセル」という方法になる。しかし、この場合は中竜巻斬空脚を至近距離から当てなければならず、ヒットバックの小さいしゃがみ小Kからつなげないと追い打ちの豪昇龍拳自体が届かない。うまくいってもSAキャンセルのため補正を受けるばかりか、当たりもやや浅くなってしまうために全体的な攻撃力も低め。このあたりは、どういったつなぎがもっとも効率が良いのかをもう少し研究する余地が残されている。



変なSAキャンセルをすると当たりが浅くなるので注意。

滅殺豪旋風

●ストック数…2
※滅殺豪螺旋と併用
●ゲージ数…1/2

滅殺豪螺旋の空中版。無敵の長い滅殺豪螺旋と異なり、こちらは無敵時間がほとんどない。このため、空対空で相手の技に合わせるといった使い方は危険。この技も浮いた相手への追撃として使うが、当たり方が微妙で、段数が8～10ヒットと安定しない。現時点では無理にこのSAにゲージを回すなら、滅殺豪螺旋につぎ込んだほうが賢明だ。

瞬獄殺

●2ゲージフル使用

3rdの瞬獄殺は連続技としてなら、画面端で遠距離立ち大KからSAキャンセルでつなげる方法が最良。一応、この連続技は間合いを微調整すれば画面中央でもつながるが、実戦では非常にシビアである。2ndではコマンドの小P×2の部分は小P×1でも出せたが、3rdはちゃんと小Pを2回押さないと発動しないぞ。

金剛國裂斬

●2ゲージフル使用

現時点では連続技は確認されていないので、単発での使用がメイン。無敵時間が長いので割り込みに使ったりしてもいいが、空ジャンプから出すことによって、GDしようと投げを入力した相手にクリーンヒットさせることができる。攻撃力が高いため、削り能力がばかにならない点にも注目。

■豪波動拳 ↓↘→+P ■斬空波動拳 空中で↓↘→+P ■灼熱波動拳 →↘↓↙←+P ■豪昇龍拳 →↓↘+P ■竜巻斬空脚 ↓↙←+K ■空中竜巻斬空脚 空中で↓↙←+K
■阿修羅閃空 →↓↘+PP、→↓↘+KK（前方移動系）、←↓↙+PP、←↓↙+KK（後方移動系） ■頭蓋破殺 →+中P ■天魔空刃脚 前ジャンプ頂点で↓+中K

●百鬼襲 →↓↘+K ○百鬼豪斬 百鬼襲後追加入力なし ○百鬼豪衝 百鬼襲後にP ○百鬼豪刃 百鬼襲後にK ○百鬼豪砕 百鬼襲後敵の近くで小P+小K
■滅殺豪波動 ↓↘→↓↘→+P ■天魔豪斬空 空中で↓↘→↓↘→+P ■滅殺豪昇龍 ↓↘→↓↘→+P ■滅殺豪螺旋 ↓↙←↓↙←+K
■滅殺豪旋風 空中で↓↙←↓↙←+K ■瞬獄殺 ゲージMAX時に小P×2、→、小K、大P ■金剛國裂斬 ゲージMAX時↓↓↓+PP

トレーディングカード速報！

アーケードゲーム歴十数年を彩ってきた美姫を一挙に収録。多数の描き下ろしでおくる一大アイテム、

満を持してここに登場。

発売延期はダテじゃない?!ゲーマー野郎必携の究極トレカだ。





ギャルズアイランド トレーディングカード

Gal's Island Trading Card

価格:343円(10枚入り/税別)

6月末発売！

全国書店、玩具店、カード専門店およびマルゲ屋、読者サービス部にて発売!

<素華!描き下ろし作家陣>

中平正彦、きみづか葵、思い当たる、伊藤真美、G=ヒコロウ、道満晴明、マイケル原腸、さいとうつかさ、鎧良寿、あきよしよしあき、藤の宮深森、山田秋太郎、花屋敷ぼたん、吉崎観音、あかつきごもく、神崎らいむ…他　(順不同・一部予定)

<収録キャラクター(一部抜粋)>

春麗、さくら、モリガン、ひなた、マリオン、不知火舞、ナコルル、麻宮アテナ、カイ、アルテミス、ワルキューレ、パステル、メローラ、コットン…他　(順不同)

プライズ情報！

常に出会いは一期一会。明日もあると思うべからず。

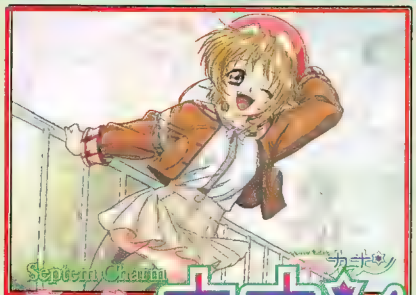
景品ハンター之心得

解説 景品は水物。いつゲームセンターからなくなってしまうかもしれない、なんとも因果なモノなのだ。絶対に欲しいアイテムなら迷ってはいけない。品薄になった時に探しまわる苦労を考えたら、目の前にある今のうちに確実にゲットすることが肝要。大丈夫だ、恥ずかしくなんかない!(笑)

今回の1番人気

某社から画集も発売されて人気爆発中の横田守先生。画集もいいけど、ポスターの迫力も捨てがたい!というファンに支えられて、現在人気再燃中!!

【全6種】好評稼働中



まじかる☆カナン ポスターセレクション

イカス!お店 第4回 リスト

イカス!お店になる条件はただひとつ、新声社のポスタープライズを入荷していただくこと(笑)。ご連絡待ってます!

札幌市	マルゲ屋札幌店	☎011(233)0238
新潟市	アミューズメントパーク タカラ島 プラーカ店	☎025(240)2318
仙台市	マルゲ屋仙台店	☎022(712)4787
水戸市	アイアイ駅南店	☎029(233)0680
市原市	ゲームチャリオット五井店	☎0436(23)5535
豊島区	ゲーマーズ池袋店	☎03(3985)3232
新宿区	ゲーマーズ新宿店	☎03(3225)5996
品川区	スペース・ラボ	☎03(5702)8414
千代田区	トライアミューズメントタワー	☎03(5295)2345
千代田区	G-Model神保町店	☎03(3293)9349
千代田区	ゲーマーズ秋葉原店	☎03(5298)2015
千代田区	ゲーマーズスクエア店	☎03(3252)9600
立川市	PC立川店	☎042(524)1156
横浜市	ゲーマーズ横浜店	☎045(317)4321
長野市	ゲーマーズ長野店	☎026(266)7626
富山市	ゲームインさんしょう新庄店	☎0764(21)6533
甲府市	ハイテク遊園ニュースター	☎055(228)8923
静岡市	ゲームコンドルPARTⅡ	☎054(255)4363
名古屋市	マルゲ屋名古屋店	☎052(583)2970
名古屋市	ゲームプラザ・トンガ王国	☎052(452)0304
京都市	ゲーマーズ京都店	☎075(255)1770
大阪市	マルゲ屋梅田店	☎06(6359)7751
大阪市	ゲーマーズなんば店	☎06(6630)0404
寝屋川市	コスミックプラザABC	☎0720(23)1160
徳島市	エンゼルランド徳大工前店	☎0886(56)5044
北広島市	AMパーク・タカラ島北広島店	☎011(372)5750
福岡市	ゲーマーズ博多店	☎092(434)6868



イカス! お店紹介

ゲーマーズ秋葉原店

「秋葉原駅に最も近いゲームセンター」という肩書きは伊達ではなく、本当に近いゲーマーズ秋葉原店。「この連休でまじかるカナンがかなりいいです。景品化希望商品のアンケートもとっていますのでヨロシク!」(担当:高橋さん)というすごい力の入れよう。何といってもポスター景品機が15台も稼動してるのは感動もの。古いタイトルも見つかるかもね☆

今後もイカスお店をどんどん紹介していきますのでスタッフの皆様!ご協力お願いします!

ゲーメストポスターセレクションは全国のゲームセンター及びマルゲ屋にて大絶賛稼働中です!!



ポイ
捨て、許されるのはアニメ・テクを
持たないゲーム・マンガ・声優教育。
そんなのは思いきり捨てる。
平成12年4月
入学生
募集中!
本学院は全学科にハイスキルな
アニメのノウハウをオールラウンドに付設。
だから毎年就職・デビュー達成の
ハイアベレージを残してきました。
夜間専科
(東京校・大阪校)
夕食付(無料)
18:30〜20:30
平成12年度 入学案内書
無料 進呈
見学随時
(月〜金 10:00〜17:00)
(TEL受付8:30〜20:00)
無料/1日体験入学
(大宮校)(大阪校 6/13)(東京校)
無料/学院説明会
(高崎市 6/13)(盛岡市 6/20)(京都市 6/20)(静岡市 7/4)
学費は「国の教育ローン」をどうぞ
お問い合わせ ☎03-3376-9071
ハガキでのお申し込み
6 希望学科(ある場合) 7「案内書」又は「夜間」あるいは「体験」か「説明会」と明記して下記住所へ。
〒151-0053 東京都渋谷区代々木1-20-3-GM-5
代々木アニメーション学院
TEL・FAXでのお申し込み
FAX 0120-310-595
URL http://www.yag.ac.jp/
E-Mail yag_info@po.sphere.ne.jp
PS版ゲームソフト「後夜祭」好評発売中
代々木アニメーション学院 プロモーション協力作品「後夜祭」
Illustrated By 美樹本晴彦
c 1999 Shoeisha Co.,Ltd./アストロビジョン
学校法人 大矢学園グループ
認定CG教育校
〔CG-ARTS協会認定〕
代々木アニメーション学院
社団法人日本映画テレビ技術協会員・財団法人日本視聴覚教育協会員・社団法人日本漫画家協会員 日本映画録音協会員 日本映画照明協会員 日本映画撮影監督協会員
東京校 原宿校 ひがし校 横浜校 大阪校 名古屋校 福岡校 仙台校 札幌校 広島校 大宮校 沖縄校
新人声優・才能発見!!
東京・大阪・名古屋・福岡・札幌 開催決定!
デビュー・プロダクション所属99%(声優タレント科平均)の代アニが
参加料・デビュー費用は一切無料でプロの最前線へ。
お申し込みは下記へ
〒150-0001 東京都渋谷区神宮前1-19-8-GM-5 代々木アニメーション学院
(03)3470-1105 原宿声優スタジオ

目次

VIDEO GAME MAGAZINE GAMEST NO.266

6/30

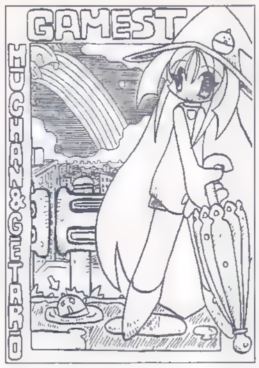
JUNE 30

表紙「ストリートファイターⅢ3rd STRIKE Fight for the Future」イラスト/藤原ひさし

STAFF

■発行人／加藤 博 ■編集人／高橋 己代子 ■編集長／石井 ぜんじ ■プロデューサー／猿渡 雅史 ■ディレクター／霜田 和人 ■デスク／遊佐 孝之 鈴木 規康 ■編集／辻本 圭介 山下 浩志 北裏 裕章 馬野 雅和 濱田 真一 ■編集アシスタント／松田 史征 我妻 禎文 岩崎 洋子 佐藤 潤一 山崎慎司 躑躅森里美 ■ライター／ずるずる FRS-N,O C・LAN KAL MOMO ぴぐ 田渕健康 がっちん アディオスToshi ギィ K-TAN はまー GED 珈琲ふりーく MVP SHO CHU 伊勢猫しじみ KMT ちゃっきー VMT-RED 京城 河本きらり屋 スー DS-1 善之字元帥 福田柵太郎 Mio アストロ 若人 ■営業制作部／二田 祐樹 入沢 英明 ■広告制作／柴田 昌毅 岩沢 恭子 ■広告営業／中野 猛一 西田 桂 甲州 一隆 勝目 誠 鮫島 昌宏 ■校正／中島 充久 ■アートディレクション／（有）齊藤デザイン室 ■製作協力／（有）ローリングストーン 西村 光賢 中西 芳彦 斎藤 若子 ■写植・版下製作／トロア企画（株） （株）オノ・エーワン

今号のむーちゃん



☆<NEWむーちゃん・No.18・タカアシ君>

雨上がりってなんとなくいい感じだよね。もうじき梅雨の季節になるけど対策はできてる？

▶今号のキーワード◀ [ディストリビューター]

ゲーム基板・筐体を販売する仲介業者。卸業者のことだ。基板はメーカーからデュストリビューターへと販売され、ディストリビューターは独自が持つ販売網によってオペレーターにゲームを卸している。このようにディストリビューターの仲介があってこそゲームの流通が成り立っているのだが、大手ディストリビューターである（株）トーワジャパンの倒産により、アーケードゲーム流通一部に変動が起こり、関連企業にも影響が出ている。

ディストリビューターを通さずに独自のルートでオペレーターに基板を供給しているゲームメーカーもある。

GAME INDEX（50音順）

奥付

GAMEST VIDEO GAME MAGAZINE GAMEST No.266

発行 1999年6月30日

発行元 株式会社新声社

〒101-8935

東京都千代田区神田神保町1-26

編集部 03(3293)9324

営業部 03(3293)9321

印刷所 凸版印刷

■お電話でのご質問はご遠慮下さい。

質問等はハガキもしくは封書ではみ出しコーナー宛にお願いします。

新声社Webページ：http://www.shinseisha.co.jp/

ここいらから歯ごたえ有り



1カ月あいたので今回は一気にミッション4，5の2つをやってしまおう。
ポイントになる個所がいくつかあるぞ。

担当：MVP

MISSION 4

敵のパワーアップはまだまだ。
破壊本能をくすぐるこの面は、
基本に忠実ならそこまで難しく
はないぞ。

ミッション4は新たな敵と新しいオブジェ、そしてスピーディな展開により非常にテンポがいい。難易度的にあまり変化はないが、全体的に少し難しくなっている。前作をやっている人なら、難しいとは思わないはず。

A区間：商店街

まずは河川敷に降りる前までを見ていこう。

この商店街は大きく見て二階層に分かれていると思えばいい。2階の敵はジャンプ撃ちをしていかないといけない。しかし、ピョンピョン跳んでいくと死にやすいのでゆっくり進んでいくこと。また、2階に昇るのも厳禁。下の敵が撃ちにくくなってしまうぞ。画面左から2階にくる兵士は下から撃っていこう。

さて、スタートすると最初にトラックが目の前にあり、果物と捕虜を出す。

このあと、店が建ち並んでいて食べ物が出る。これを取って太るのはしょうがないが、横移動が遅くなってしまう。弾を避けるときには十分注意しよう。

また、ここで初登場になるバイク兵にも気を付けること。耐久力は低いが突進力をあなどってはいけない。バイク兵はまず1階に1台出現し、次に2階に2台、また1階に3台というかんじになっている。出現してきたらスクロールをさせずにきちんと倒していこう。とくに、2階に出てくる2台はきっちり処理すること。ジャンプ撃ちを1回すればいいだろう。



バイク兵の特攻に気を付けろ！といっても耐久力は低めだ。

次は茶色の戦車がポイント。この前の地点で出現した捕虜が、ドロップショットのアイテムを出すが、これは罠。取ってもたいしていいことがない。弾切れが激しいので、茶色の戦車には接近しないと長期戦になってしまう。したがって、もし取ってしまったら画面左端ですぐに全弾撃ち尽くしてしまおう。茶色の戦車はしゃがみ撃ちでOK。

A区間の最後は毛伝バス。手前の段差の上に乗って撃っていくと楽。敵兵士の動きには注意を払おう。

破壊後に捕虜がドロップショットを出すが、もちろんこれも取らないように。ジャンプするか、消えるまで待ってから進むこと。

B区間：河川敷

B区間は河川敷の最後までとしよう。ここは前半が少し変化している。

河川敷に落下してきたら、とりあえず左端のアイテムを回収しよう。

さて、井戸ミサイル。井戸ミサイルは合計で3つある。それぞれミサイルを単発、二連射、三連射と上に発射してくる。飛び越していくときにこのミサイルの合間を間違えないようにしよう。



ミサイルの連射数を知れば楽勝。間違えて特攻しないように！

井戸ミサイルを飛び越す前にまずはその向こうに見えている、土嚢の後ろの敵兵士を処理していきたい。一見井戸ミサイルが邪魔なようだが、土嚢にはちゃんと弾が当たるのでゆっくり倒していこう。

三つ目の井戸ミサイルを越すと、ボウリングのように弾を出してくる背の高い戦車が登場する。ここは、ボウリング弾をジャンプで避けつつ、上にくる敵兵士に注意していこう。敵兵士は手榴弾を投げてくるので、なるべく真下から撃って速攻を目指したい。

背高戦車を破壊して進むと、すぐに井戸からミサイルダイバーが出現する。ダイバーは自分と横座標が合うと、掲げているミサイルを発射する。ここは、井戸の真横でしゃがみ撃ちをしていく。座標が合わないので弾を撃たれる心配がないのだ。

川には隠しアイテムがある。いずれも魚なのでとくに必要はないが、やはりジャンプ下撃ちで出現させるのが普通。土嚢が見えて少し進むと櫓がある。できれば櫓が見える前に土嚢を破壊してから進んできたい。

櫓では最上段にいる迫撃砲兵がポイント。まずはレーザーで土嚢とその奥の兵士を速攻で倒そう。このときに、迫撃砲が飛んでくるので、よく見てかわす。そうしたらすぐにジャンプ撃ちで二段目の敵を一掃しよう。



櫓では、最下段の兵士&土嚢を破壊してから近付いていこう。

あとは櫓の下まで行って上撃ちで最上段の敵を倒していく。ついでに櫓の上の隠し捕虜も出すといいぞ。

C区間 下り坂

下り坂では前作にいた戦車の影がなりを潜め、かわってUFOが出現してくる。UFOは画面上に二体だけしか出てこないので、速攻を心がけていけばあまり気にならないだろう。手榴弾もバリバリ使っていくとかなり楽だが、接近したときの弾にだけは十分注意しよう。

さて、下り坂に入ると敵兵士もまばらに出てくる。加えて、民家を破壊するので弾がちゃんと画面外まで行かないことが多い。したがって、破壊可能なものはペンペン草一本たりとも残さずに一掃していこう。早く進んでUFOと敵兵士の混合攻撃を受けてはいけない。ゆっくり進めば、それだけUFOの出現とそのあとの動きに対応しやすいのも重要だ。

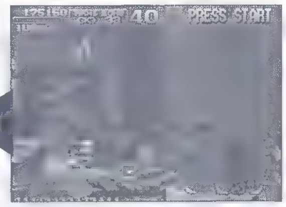
下り坂が終わる頃にエネミーチェイサーが出る。これが出たらとりあえず残して置いて、破壊可能な物を片っ端から壊していこう。そうしたらエネミーチェイサーを取り、ゆっくり進んでいく。このときに手榴弾を一発ずつ投げながら進んでいき、土嚢を破壊しよう。

この土嚢が見えたくらいで一気にスクロールが引っ張られる。そうしたら段差の上にとどまってひたすらエネミーチェイサーを連射。弾が切れる頃には敵兵士、及びUFOを全滅させることができるだろう。

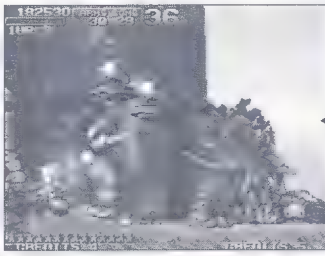
あとはボス戦まで問題ないだろう。途中に出てくるUFOの編隊はケツから壊せばボーナスだ。



下り坂ではUFOが出現してくる。近付かれる前に倒せ!



Cの文字が出たら、まずは周りを破壊しまくれ。とくに民家を。


スクロールする前に手榴弾を投げてきて、あとはココで連射!

MISSION 4 ボス

前回との違いは全体的なスピード。主砲の砲弾の上に乗るときは注意していこう。

まず最初は周りの小型砲台の処理から。出現してきたら、屋根の上に位置しておき、砲台に重なったらCボタンで主砲を撃とう。こうすれば一気に破壊していける。小型砲台からくる放物線弾はよく見て左右に逃げよう。

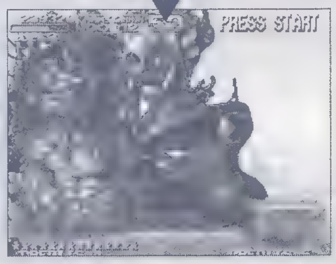
遠くの砲台をバルカンで破壊すると、中央に主砲が出てくる。この主砲の撃ってくる弾は着弾と同時に爆風を巻き上げる。この爆風の上に乗って主砲に主砲を撃っていくのが攻略となる。

爆風の上に乗るコツは、ボスの主砲をメタスラの手前に撃たせることである。画面左端より少し前にでて、砲塔の向きを変えてやるといい。

あとは砲弾が見えたら垂直ジャンプして爆風に乗るだけ。爆風に乗ったらバルカンを撃ちつつ主砲を撃っていこう。



手前に主砲を撃たせて行くのが重要だ。



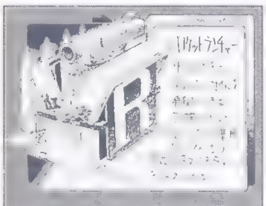
ジャンプして爆風に乗って、主砲をたたき込めぇ。

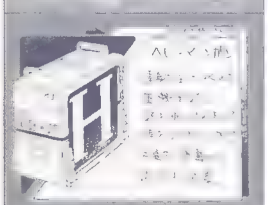
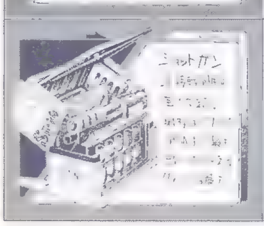
メタスラXのひみつ 美少女&武器編

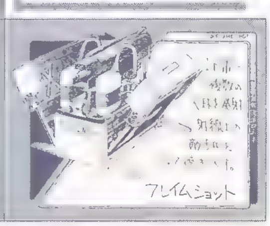
SECRET OF METAL SLUG X RETURNS

今回は趣向を変えて、今まで紹介しきれなかったものの中から「女キャラ&武器」をチョイスしてみたが…どう?

WEAPONS

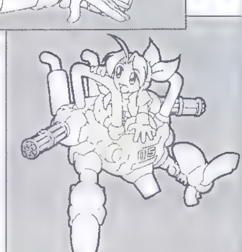
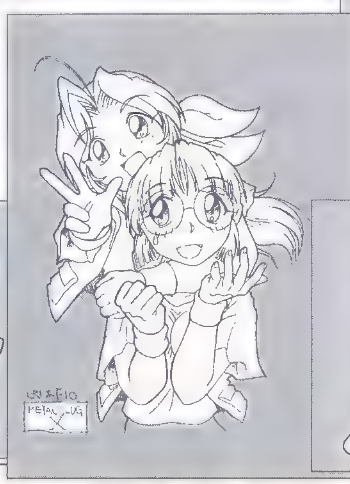
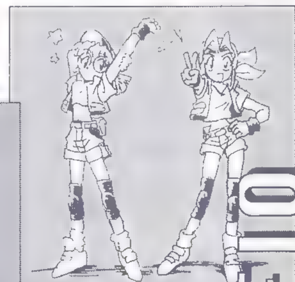




GIRLS

ERI&FIO


MISSION 5

激しく襲ってくる敵兵士！やつらも必死だが、こっちはもっと必死。出現パターンとアイテムの運用が生死を決める…

ミッション5は、敵の攻撃がいきなり激しくなってくる。

ザコ兵士も大量に出現し、トンネル内では新たな敵も待ち受けている。スピードアップのおかげで、ゾンビ兵の襲来も非常に厳しいものに…。が、各所に備えられたアイテムを駆使し、手榴弾をうまく使っていくことでなんとか切り抜けられるはずだ。あきらめずにがんばってほしい。

A区間・住宅街

スタートしたらパラシュートからすぐに降りつつ（ジャンプボタン）弾を撃とう。

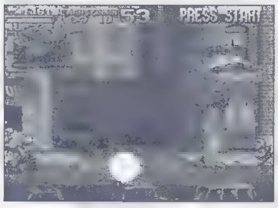
真下にある車にアイテムが何か1つ設置してある。取って損をすることはほとんどないので、気にせず回収だ。

このあと、ショットを撃ちつつ目の前に車や敵兵士がいない状態でスクロールさせていけば、ほどなくメタルスラッグに乗り込める。ゆっくり進んでいこう。

メタルスラッグに乗り込んだら、間髪入れずに右に戦車が出現。主砲を一発当てつつバルカンで撫でれば速攻だ。

今度は左右上から戦車が登場する。画面の左端に戻って主砲とバルカンを当てまくろう。速攻で破壊しないとダメージを受けやすいので気合を入れたいところ。

左右戦車を破壊したら、右のアパートの看板に隠し捕虜が3人いる。

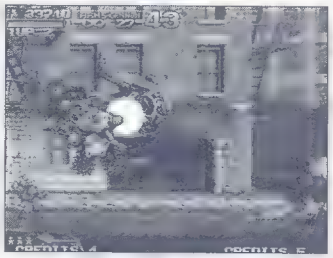


挟み撃ちに遭うので、すぐに左端に移動！そして主砲で対処だ。

車とトラックを1台ずつ破壊していくと、次は右→左の順にヘリが出現してくる。ヘリが出てきたら、ジャンプして主砲を一発当てていこう。こうすることでヘリを速攻で料理できる。あとはザコ兵士に注意しつつヘリにバルカンを撃ち込んでいく。後ろからくる兵士は轢き殺していくので、前方からくる手榴弾に注意していけばいいだろう。

ヘリが終わると、ほふく兵がいる。ジャンプしつつバルカンをうまく操作して倒していこう。

再び、車、トラックを倒したぐらいで左からヘリが二機出現してくる。もちろんこの出現時に主砲を一発お見舞いしていくといい。ここはザコ兵士が多いので、主砲のダメージはかなりポイントが高い！あとは先程と一緒。メタスラの耐久力があるなら、ヘリに攻撃を集中してしまってもいい。


ヘリの出現と同時にジャンプして、主砲による洗礼を与えよう。

トンネル前では、メタルスラッグがあるとヘリが四機出てくる。先程同様、主砲を当てていけばいいだろう。このあと、背高戦車が登場。主砲及びメタスラアタックで瞬殺だね。メタルスラッグがないときは、手榴弾を使って早めに倒していかないと、ボウリング弾と後ろからの兵士で面倒になる。注意しよう。

B区間・トンネル内

トンネル内は中～大型の敵が多数出現してくる。そのかわりザコ兵士はそれほど目障りではない。つまり、ポイントとなる敵の対処、おもに使っていく武器と攻撃を避ける位置が重要となる。そして、鉄塔に隠れている捕虜やアイテム。どこに何があるのかを把握していくと展開が非常に楽になる。

これらを表にまとめたので、それを参考にしつつ見ていこう。鉄塔に書いてある番号を目安にしていくといいぞ。

●鉄塔7～6

レーザーを取ってヘリを倒していこう。ザコ兵士はペンシルミサイルを撃ってくるので早めに処理しておこう。

●鉄塔5

ココではミッション1と同じ感じでヘリの五機編隊がやってくる。先頭の赤いヘリを倒せばいい。また、同時に右からバズーカ兵もくる（しゃがんでいれば当たらない）ので、ヘリの攻撃が当たらない左端まで移動して、赤いヘリにのみダメージを与えていくといいぞ。

●鉄塔5～4

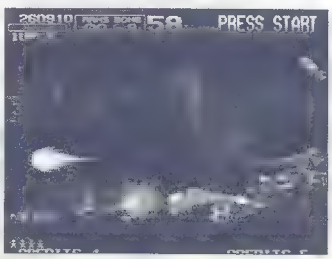
五番鉄塔の捕虜からレーザーを取って、電車及び戦車を倒していこう。戦車はしゃがみ撃ちで主砲をかわしていくこと。戦車から出たマシンガンは、レーザーを使い切った後に取るといい。

●鉄塔3

ヘリが続けて六機くる。レーザーを使い切ったらマシンガンを取ってドンドン倒していこう。途中で上から来る捕虜がエネミーチェイサーを持っているが、ここではまだ取らないこと。ヘリに対しては、手榴弾も併用していくといい。出現してきたところに一発ずつ使っていくと楽。

●鉄塔2

ヘリの大群を倒しきったらエネミーチェイサーを取ってスクロールさせる。すぐにメタスラ1の4ボスが出てくるので左端に行ってしゃがみ撃ちをしよう。ひたすら連射して大型戦車が目の前まで来たら、手榴弾を少し使えばきちんと破壊できるはず。

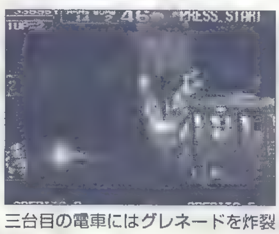


残しておいたエネミーチェイサーを連射して、最後は手榴弾で。

●鉄塔1

電車が三台連続してくる。一台目は特に問題なし。二台目が来る前に鉄塔を撃って食べ物を回収。これで太れるので攻撃力アップ。しゃがみ撃ちの連射がイケてるので、これで二台目を破壊しよう。手榴弾を少しだけ使ってもOK。ザコ兵士にはくれぐれも注意しよう。

二台目を破壊すると、グレネードが取れる。これで三台目を倒していく。ただ、ザコ兵士がうざったいので、左端までいって右に撃っていくといい。ジャンプ撃ちをしていくと近接攻撃の隙が気にならないぞ。電車が目の前まで来てしまったら手榴弾でケリを付けよう。



三台目の電車にはグレネードを炸裂させろ！一気に倒せるぞ。

分かり易い！MISSON5 敵と鉄塔の関係

出現順	敵	出現アイテム	鉄塔	隠し
①	ヘリ×1	L	7	
②	ヘリ×2		6	捕虜（アイテム）
③	ヘリ編隊		5	捕虜（L）
④	電車×1		4	捕虜（手榴弾）
⑤	戦車	（戦車から）H		
⑥	ヘリ×6	（捕虜から）C	3	捕虜（アイテム）
⑦	大型戦車	（捕虜から）アイテム	2	捕虜（R）
⑧	電車×3	（2台目の電車から）G	1	食べ物

C区間・下水道

下水道の構成は、クランクによってアイテムを取る、ゾンビ兵、鉄柵の3つの要素。

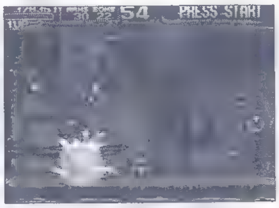
アイテムの中でもっとも重要なのはスラグノイド。

このスラグノイドは2カ所で取れるようになっているが、出現ポイントまで前のスラグノイドを持ってくるとあるべき乗り物がなくなってしまう。

つまり、ダメージをくらったスラグノイドは、出現ポイントの前で乗り捨てると効率がいい。スラグノイドの補充場所を覚えてしまおう。

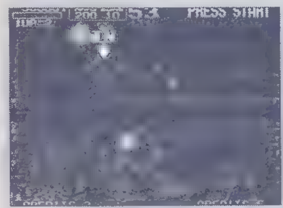
ゾンビ兵に関しては前作といっしょだが、やはり数が多

いので押されがち。一気にスクロールさせるととんでもないことになるので、すべて倒してから動くようにしよう。
ちなみに、自分が火炎放射器をもっているとき、その場から上撃ちしても、天井に張り付いているゾンビ兵は倒せない。ジャンプ撃ち重視！
鉄柵についても同様で、破壊前に左から来るゾンビをすべて倒していくのが基本だ。
さて、スラグノイドの補充場所であるが、レーザーを取ってから柵を一つ越したところに初めて設置してあり、その次に柵を越えて行くともう一つ設置してある。
2つ目のスラグノイドに乗って柵を越えると、大量のゾンビ兵がくる。バルカンを駆使しつつ、やむを得ない場合はメタスラアタックを使おう。
背高戦車が見えるところまで行くと、ゾンビ兵はそれ以上出ないので、ここまではたどり着いておきたい。
背高戦車を越すと、戦車が数台出現してくる。スラグノイドがない場合は手榴弾を使っていこう。


背高戦車が見えたら、メタスラアタックも悪くない選択だ。

MISSION 5 ボス

このボス戦の大きな変化は、自分がメタルスラッグに乗っていたか、スラグノイドに乗っているかの違いである。前回は手榴弾の連射で速攻が可能だったのに比べ、今回はそれが無理。またダメージを受けるとバルカンが破壊されてしまうので攻撃力がガタ落ちになってしまうのも痛いところ。
したがって、前作のようにごり押しするのではなく、スラグノイドを使って「無敵乗り降り」をするのが今回の攻略になる。結局ボスの攻撃はまったく影響しない……。
スラグノイドの乗り降りをするときに注意したいのが、一度乗ると、手前のカバーを開かないと降りられないこと。レバーを下に入れてカバーを開き、完全に開き切ってからBボタンを押していくようにしよう。乗り込む際にすでにレバーを下に入れっぱなしにしておくといいぞ。
攻撃は降りるときと乗るときのジャンプ下撃ちが基本で、スラグノイドに乗っているときにボスの攻撃が来ていなかったらバルカン、及び主砲を撃っていこう。スラグノイドは大事に扱うのが重要だ。


スラグノイドを使った無敵乗り降りで、結局今回も楽勝だ。

メタスラXのひみつ 5面

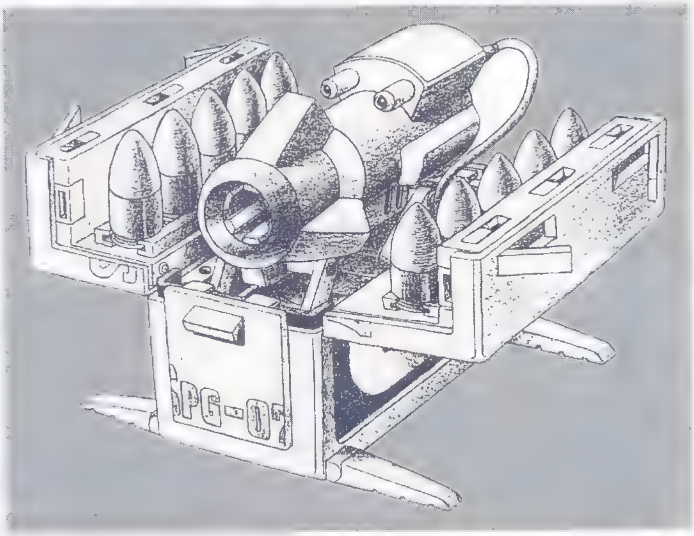
METAL SLUG X・METAL SLUG X・METAL SLUG X・METAL SLUG X

SECRET OF METAL SLUG X RETURNS

コメント：
メタルスラッグシリーズ企画担当・みいはあ氏

スーパーグレネード

前出のガンの口径を変化する技術をグレネードランチャー部分にも適用されており、それにあわせて今回新開発された大口径のりゅう弾。
戦車砲弾並の大威力を誇るが、装弾数の面でやや不満の残る結果となっており、現在、高性能炸薬を使用したよりコンパクトなりゅう弾の開発が急がれている。



旧作メタスラのCD版ではコンバットスクールというモードがあり、その中で「究極ハンドキャノン」という武器が登場するのですが、これをパワーUPアイテムで、というのがこの武器です。
私としてはあくまで「グレネードランチャー」というイメージでいましたので、本当は飛び軌道やグラフィック、着弾後の機能も違ったものを考えていたのですが、いかんせん諸処の事情ってやつで。ほんと、こればっかりでみなさんにはご迷惑をおかけします。申し訳ありません。

目指せ100兆!

GIGAWING™

ギガウイング

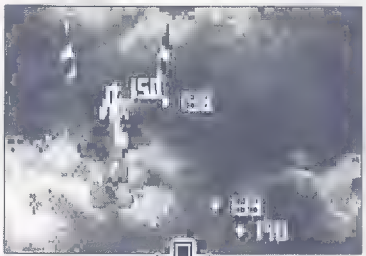
今回からお待ちかねの稼ぎ攻略に突入だ。とりあえずの目標は100兆!基本はもちろん、応用もバッチリフォローするぞ。この記事を読んで、キミもスコアキャンペーンに参加しよう!

担当:スー

キャラオーバー禁止令

降り注ぐ敵弾を、リフレクトフォース（以下RF）で反射し、倍率アイテム（以下勲章）を出現させ、それを回収しつつ、総合倍率を上げるのが、ギガウイングの醍醐味。しかし、勲章の出しすぎは、勲章の出現を妨げる。

それは、**勲章の数が1画面上に表示可能な限界数を超えてしまうと、それ以上勲章が出てこないのだ**。そうさせないようにするには、**弾の発射口に重なって**、出現と同時に、勲章を回収すれば問題ないぞ。



弾を反射させて、そのまま勲章にした場合の加算倍率がこれ。



勲章の源に重なって回収した場合の加算倍率。増えてるね。

2P側でプレイしよう!

最近、ゲームセンターで、ギガウイングに目をやると、2P側でプレイしている人をよく見かける。「なぜ2P側なんだろう？2P側だと感覚もつかみにくいと思うけど…」なぜ2P側なのか!?それでは、1P側との違いを説明しよう。

まず「**1P側より、ショットパワーが強い**」ということ。ショットパワーが強いと、以下のような利点がある。

●**ザコの処理速度を上げられるため、パターンを早めることができ、撃ちもらしなどによる影響も出にくい**

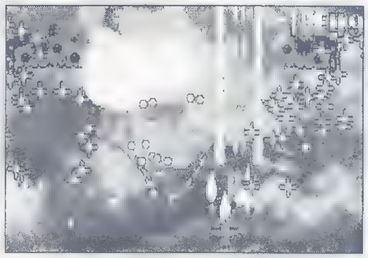
●**ボスを1P側よりも速く破壊できるため、タイムボーナスが高くなる**

などがあげられる。

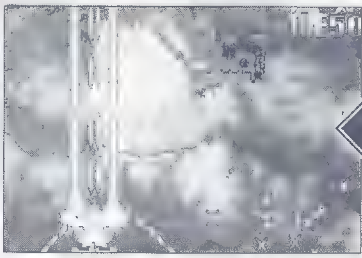
次に、線路ステージの列車砲台の先頭車両や、線路ステージボスの、フライングデコレーションパンケーキなどに、石板がはめ込まれている。

この石板から発射される**炸裂弾にRFをかけると1P側より得られる勲章が多い**。しかし、これはまったくの謎だ。

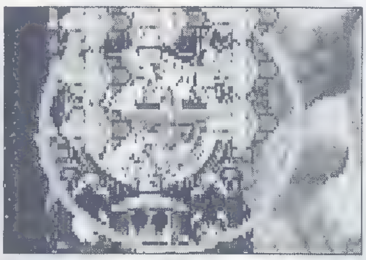
これらの事を含め、我らは2P側でのプレイを推奨する。もっと注意深く見ていれば、まだほかの相違点も見つかるかも知れないぞ。



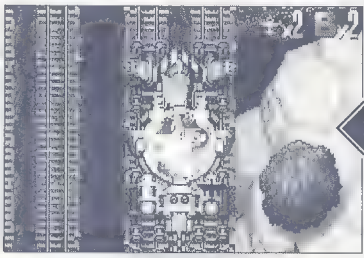
ステージ1のボスを1P側で速攻で破壊した場合の残りタイム。



2P側の残りタイム。これほどの違いならボーナスにも影響が。



列車砲台の炸裂弾をRFした場合、1P側ではこれぐらい。



2P側では、これぐらいになる。なぜこのような違いが!?

ゆくゆくはノーミスで

今回からスタートする稼ぎ攻略は100兆点を目標をするが、そのうえで非常に大切なことがある。それは「**死なない**」ということ。ミスをしてしまうと、それだけでさまざまな弊害が発生する。

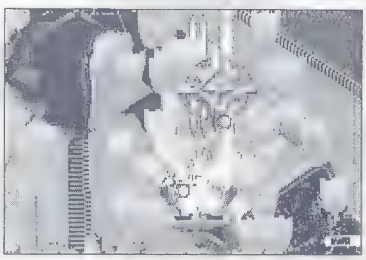
まず第一に「**加算倍率が+0に戻されてしまう**」というのがある。これは、ステージを進めるほど、総合倍率に対して大きな遅れをとる結果になってしまう。特にステージの半ばでのミスだと最悪だ。

第二に「ボムリザーブボーナスの低下」があげられる。これは、面クリア時に入るボーナスポイントで、ステージ数×1万×残数×総合倍率で計算される。

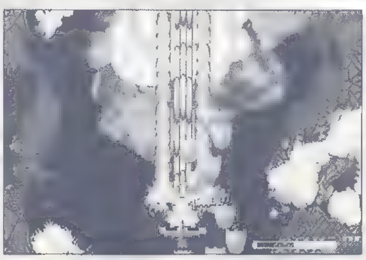
問題は残数。ボムは1面につき1つ出現し、ステージ5まで進むと、ボムの数は7発になる。このときの総合倍率を仮に2千万倍とすると、ステージ5クリア時のボムボーナスは、7兆点にもなる。もし、ステージ6、7で勲章を1つも取らなくても、ステージ5、6、7で25兆2千億点ものボーナスが入るのだ。しかしミスしてしまうと、ボムの残量は2発に戻るので、ボムボーナスの落ちようは尋常ではない。

また、自己ベストの倍率で、ステージ6、7に突入した場合、緊張により凡ミスをしてしまい、台無し…なんて人も少なくないだろう。そんな人は、**ステージ6、7をクリア重視**に変えてみてはどうだろう!?クリアしてみたら「100兆なんて余裕で超えてた」なんてこともあるかも。1度目標スコアを出しておけば、次回からは余裕を持って稼ぎに臨めること請け合いだ。

以上のことを踏まえて稼ぎに臨んでほしい。なお、稼ぎ攻略の記事は、カーマインを対象とする。移動速度が速く、勲章の回収率が高いためだ。



途中で死んでしまうと、加算倍率は+0に戻されてしまう。



とりあえずクリアしてしまうのも1つの手。台無しよりは…

ボムのストック数によるボーナスの差額（×2千万倍の場合）

	ノーミス	1ミス
STAGE5	7兆	2兆
STAGE6	8兆4千億	2兆4千億
STAGE7	9兆8千億	2兆8千億
合計	25兆2千億	7兆2千億

25兆2千億－7兆2千億＝18兆
1ミスで18兆落ち！

STAGE1 目標倍率×3000000

渓谷ステージ



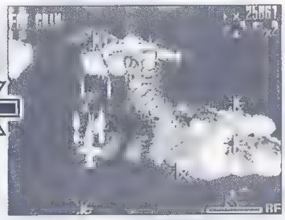
1面の倍率はあとのステージにすべてかかってくる。パターンを作成し、スコアよりも倍率を優先しよう。

渓谷部

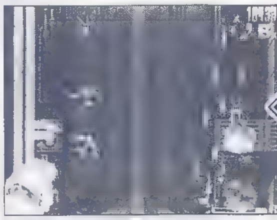
まず、破壊すると＋5勲章を出す戦闘機の編隊が出現する。その数は11個。前半の編隊はパターンを組んで勲章を回収し、後半の編隊は、なるべく動かずに勲章を集めて回収する。＋470を目標に。

トンネル突入

滑走路に入ると正面から中型機がくる。右に配置されている戦闘機を、破壊すると同時にRFを展開し、勲章を回収しつつ左を壊し右へ。また左へ切り返して＋10勲章を回収。＋810～830が目標。



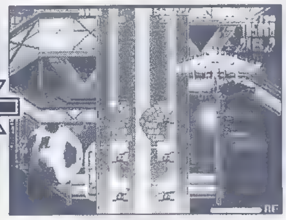
このポイントで、RFを展開する。中型機の弾を反射しつつ、左へ。



勲章を回収しながら、配置されている戦闘機を破壊する。左→右→左へ。

基地内

ここからは中型機のラッシュ。コツとしては、中型機の間に戦車を介し、反射弾の中型機へのダメージを緩和する。戦車を破壊しないように、ショットを止めるポイントを覚えよう。目標は＋1600前後。



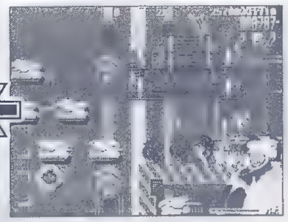
このように、戦車を挟むかたちで、弾をはね返す。このまま重なろう。



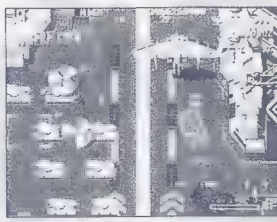
ここも同様。戦車を破壊しないように、ショットを止めるのがコツだ。

中型戦車

赤い中型戦車は、近づくと弾の発射をやめてしまうので、接近しないよう、画面下でRFを展開する。戦車破壊後は、中型機にダメージを与えないようにショットを止め、右下で待機。＋1800をメドに。



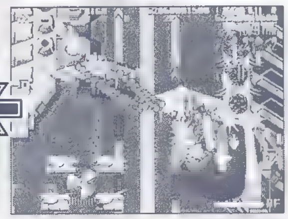
画面の右端でギリギリまで粘ってRF。近づかずに反射しよう。



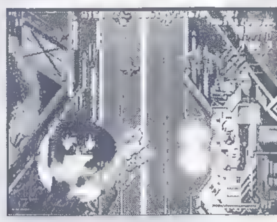
次のRFに備えて、ポジションを確保。ショットは止めておく。

管制塔

2機の中型機は非常にRFのタイミングが難しい。反射後は重なりが重要。勲章を回収したら左上に上がり、管制塔を破壊。そのまま待機して、＋20勲章を取ると同時にRFを展開。＋2400ほどで。



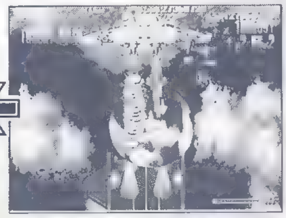
まずはここでRF。キャラオーバー防止のため、中型機へ重なりにいく。



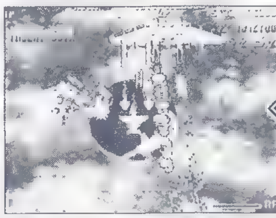
次にこの位置でRF。艦橋の弾を返しつつ、上がってくる戦闘機を撃つ。

中型機ラッシュ

連続で4機出現する中型機。まず、画面上で待機し、1機目出現と同時にRFを展開。重なって回収し、回復したら2機目の右横でRF。そして、画面右下へ移動し、正面から2機分に対しRFを使う。

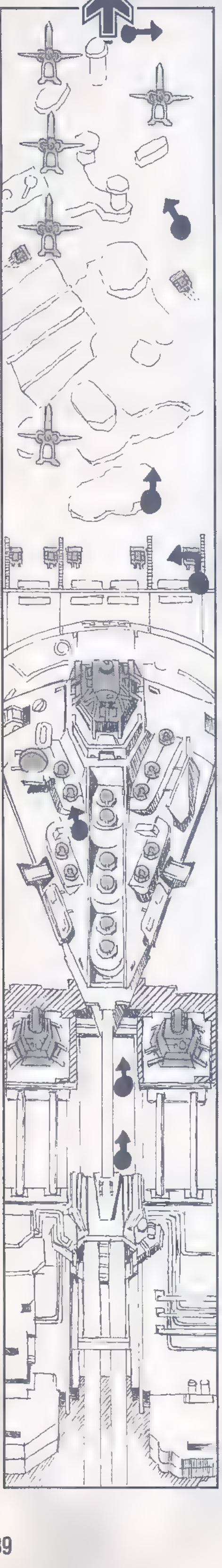


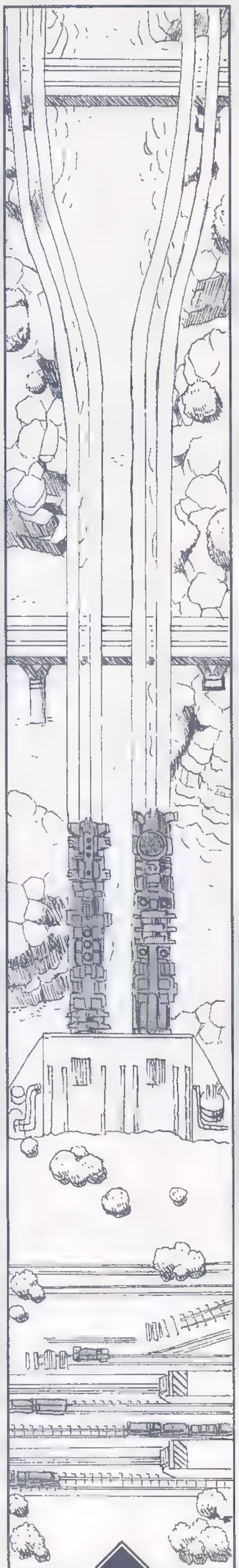
まずは針弾に対しRFを発動。そのまま重なって勲章を回収。左へ移動。



2度目はここで。針弾＆中型機に対して同時にRF。位置が微妙だ。

BOSS





START

●MAP上の印は、RFを使うポイントを表します



破壊よりも倍率

前半面のボスは、破壊したときのみに入る、ボスブレイクボーナスなどいらない。それよりも、タイムの限界までボスの弾を勲章に換え、倍率を上げるようにパターンを作成するほうがいい。本体にショットなんか撃たないぞ。

まず、ボスが出現する前に、画面左上で待ちかまえる。ボスが出現し、ショットによるダメージが入ったと同時に、RFを展開。左翼に重なり、瞬時に破壊する。

そして右翼に回り込んで、ゲージが溜まると同時にRFを展開。レーザーを巻き込みつつ、右翼に重なり、左翼と同様に破壊する。

すると、ボスは第2形態へ進み、斜め方向へ針弾を発射。これを画面右端から、RFで反射しボスに近づき、RFが切れたと同時に下がりつつ残りの勲章を回収。このとき、ボスの少し右側にいると、勲章と弾が混ざりにくい。

次に、弾が密集した3WAYと2WAYを撃つので、これをゲージが溜まったと同時にRF。これが右側の砲台から、もう一度発射される。

この攻撃が7回発射され、少し間が空いてから、自機を狙う針弾が扇状に発射される。これを画面右中央あたりで待ちかまえ、少し自機を上にズラすと同時にRFを溜めはじめ、針弾の先端、画面端にさしかかったときに、ちょうど反射できるようにする。

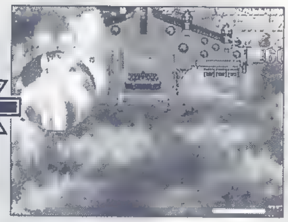
すると、2回目の斜めに発射される針弾の1射目も反射できる。同時に発射される自機狙いの弾と勲章が混ざってしまわないように、自機の位置を少し右側に調整。

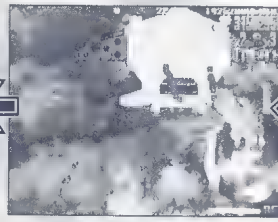
2回目の斜めに発射される針弾が終わったら、2回目の星弾が発射される。これを画面右下から反射し、勲章を回収。このとき、ボスのカバーが破壊され、メダリオンが見えるはずだ。

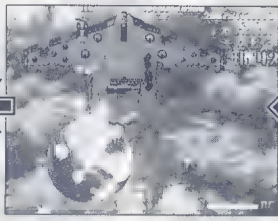
そして、3WAY&2WAYをかわしつつ星弾の勲章を回収したら、画面左中央に移動し、2回目の自機狙い針弾を1回目と同様に反射する。

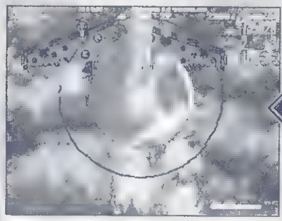
そして、もう一度2周目の攻撃と同じことを繰り返すと、ちょうどタイムオーバーになる。リザルトが出る前に、すべての勲章を回収しておこう。

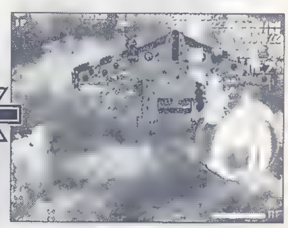
RFのポイント

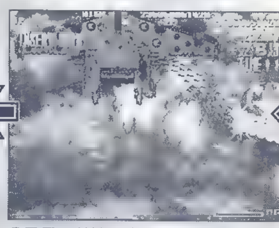

まずはRFを展開しつつ、翼に重なって撃ち込み、速攻で破壊する。

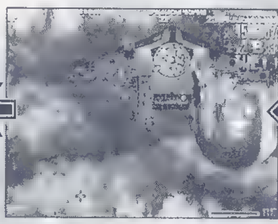

ハの字状に発射される針弾に対してRF。最後の弾を、右へ誘導しよう。

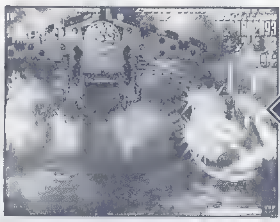

3WAY&2WAYにRFをかける。勲章回収時に、当たらないよう注意。


少し遅らせてRFを発動させる。このタイミングならば、次に間に合う。


右端から星弾にRFをかける。かなりギリギリのタイミングだが大丈夫。


2回目の針弾。左からかけるのだが、まれに位置がズレる場合があるぞ。


3回目の星弾。このとき逆サイドの星弾を巻き込んでも意味がない。


最後に針弾にかけてフィニッシュ。逃げられる前に、勲章を回収する。

ステージ1は、スコアなど気にせず、要所要所の上昇倍率を確認しながら進んでいく。まずは、大まかなRFのパターンを作成し、そこから反射角や、回収ルートを組み立てていくといいだろう。

GIGAWING

カプコン+ゲーメスト共同主催 「ギガウイング」スコアキャンペーン企画

「チャレンジ・ザ・ハイスコアTOP100」参加方法について

前号より始まったこの新型スコアキャンペーン企画。おかげさまで、スコア初心者のプレイヤーにも大好評!キミも、下記の参加方法を読んで、今すぐ参加してほしい!

〈ルール〉

●ギガウイング設置店舗ならどこでも参加可能です
●原則的に、1人用プレイ時のスコアのみを集計対象とします。**2P側でのプレイでの申請も可能**
●使用機体は自由。全機体を対象とします
●各回ごとに、**お1人様1枚、1機体のみの申請**とさせていただきます(複数の申請、複数の機体の申請は原則的に無効扱いとします)
●連射付きの有無は関係ありません
●難易度および残機設定は工場出荷設定に準じます
●スコアの申請は、必ず**ゲーメストに付いている「ギガウイングスコアキャンペーン専用ハガキ」にてご応募ください(当日消印有効)**。このハガキ以外のスコア申請は原則的に無効扱いとします
●スコア申請時には、必ず店舗の確認印を忘れずに。この確認印がない場合、無効扱いとなります

〈応募要項〉

①ゲーメストに付いている「ギガウイングスコアキャンペーン専用ハガキ」の記入欄に、スコア以外の必要事項を予め記入しておいてください
②そのハガキを持参し、実際にゲームをプレイ。申請したいと思うスコアが出たら、そのスコアをハガキの記入欄に書き、店舗スタッフに必ず確認してもらってください
③スコアを確認してもらったら、証明となる店舗確認印を必ずもらい、50円切手を貼って、各回ごとの規定締め切り内に、ゲーメスト編集部あてまでご送付ください

〈各回の申請締め切りと、結果発表について〉

●第2回目掲載 8/15号(7/15発売号)
6/11(金)当日消印有効分まで
●第3回目掲載 9/30号(8/30発売号)
7/16(金)当日消印有効分まで

〈特典〉

第1回~3回のトータル累計結果で、上位100名に見事ランクインしたプレイヤーには、**カプコンオフィシャルによる「キャンペーン専用オリジナル認定証」を贈呈**します。

〈問い合わせ先〉

TEL03-3293-9324、ゲーメスト編集部 担当:山下まで(毎週月曜日の13:00~17:00のみの受付、この時間以外の質問は受け付けません)

STAGE2 目標倍率×7000000



線路ステージ

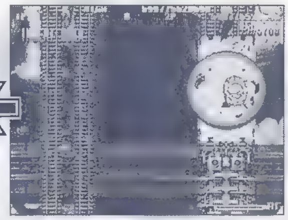
最大の稼ぎポイント・列車砲台。しかしその動きはランダム!うまく対応しないとその差が激しく出る。

貨物列車

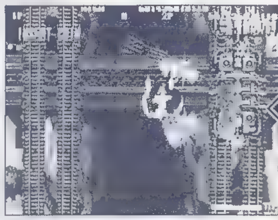
目の前を通る列車を破壊すると、先頭と最後の車両は＋20勲章、連結車両は＋10勲章を出す。画面中央に出てくるまで壊さないように注意。その後のザコはあまり動かずに破壊する。目標は＋410。

列車砲台

列車砲台は、うまくいけば、勲章を大量獲得するチャンス。しかし、その動きはまったくのランダムだ。基本的に、左の最後尾から順に破壊していく。炸裂弾が2セットくるパターンがベストなのだが…。



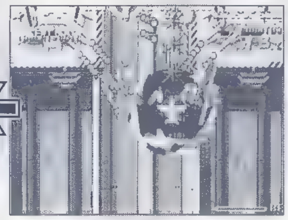
横に砲塔のついている車両は、RFをかけ、それ以外は速攻で破壊だ。



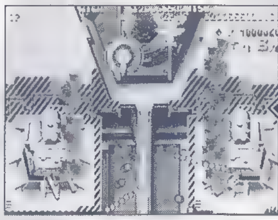
炸裂弾はチャンス!!うまくいけば2回出る場合も…。+1460は出る。

エレベーター砲台

ここでは、中央2列に空中戦車が出現する。この空中戦車はキャラ回しができるので、列車砲台を破壊したと同時に、画面中央の一番上より、自機半機分、下で待ちかまえる。2Pの文字が目印だ。



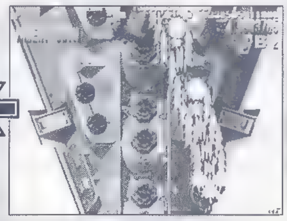
このラインで張り付いてキャラを回す。砲台の弾は、まずここでRFだ。



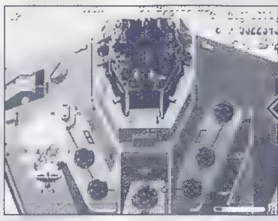
2回目のRFを張ったら、終わるまでこの位置でキャラを回す。大丈夫。

戦艦

戦艦にさしかかっても空中戦車のキャラ回しは続く。空中戦車が出なくなったら、砲台を破壊し、中央で待機。先に艦橋を破壊して、たれ流しになる＋2勲章を回収しよう。＋2800ぐらいをメドに。



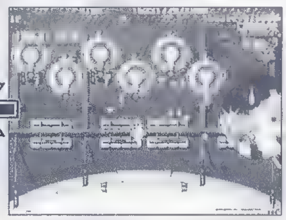
先に艦橋と砲台をすべて破壊してしまおう。破壊したら左へ急げっ!!



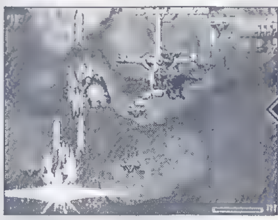
この位置からショットを撃ち始めれば、このパーツは壊せる。逃さずに。

空中戦車群

戦艦を抜けたら、画面右上に移動し、一斉に出現する空中戦車の、1射目を引きつけて先に出ている＋5勲章を回収しつつ、RFを展開。回収しつつ左へ移動し、第2群を右へ切り返しつつ破壊する。



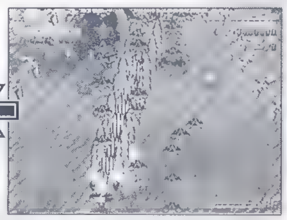
空中戦車の弾を引きつけてRF。反射している間に右の＋5勲章を回収。



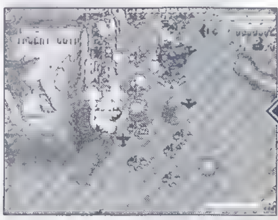
第2群を切り返しつつ破壊し、次の中型機に対して、RFを発動させる。

ザコ編隊

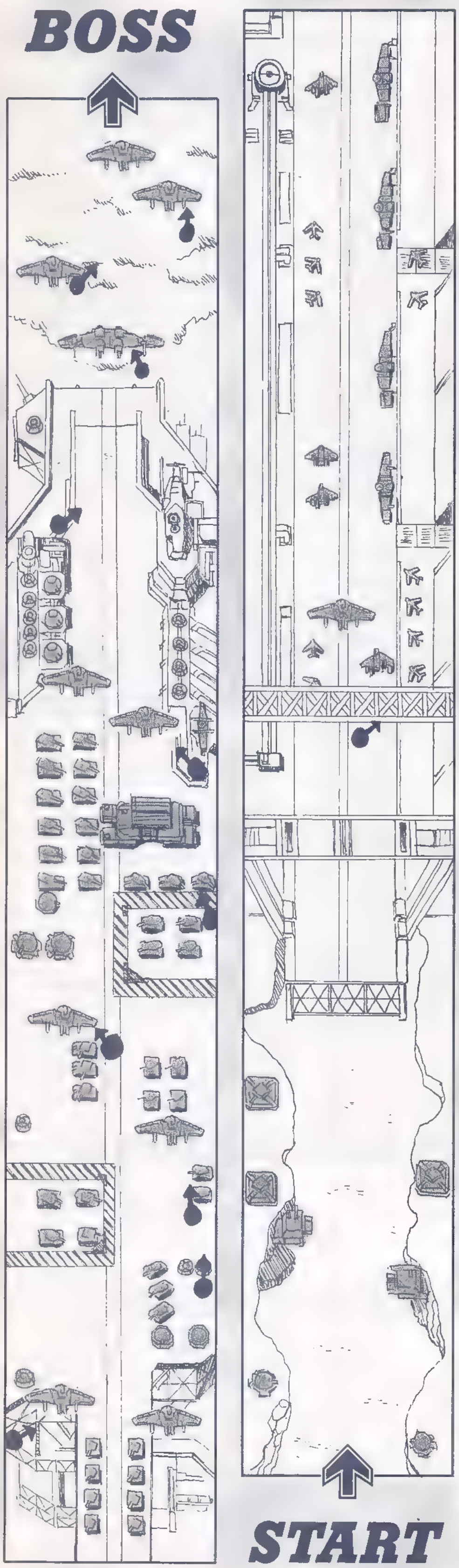
順に出現する、中型機を破壊し終わると、戦闘機が3列で出現。画面下で＋5勲章を回収しつつ、戦闘機を撃墜する。列の半分ぐらいにさしかかったら、RFを展開し、特攻しながら勲章を回収しよう。



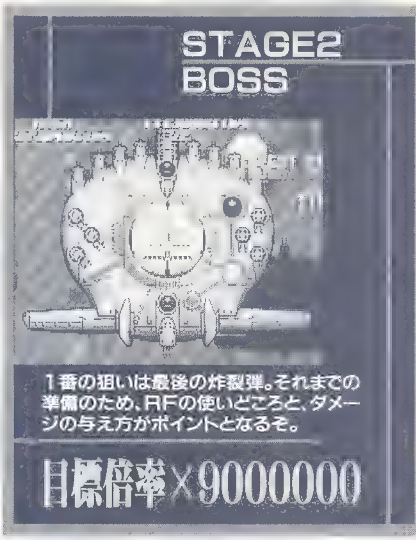
初めは左右に移動しながら、戦闘機を撃ちつつ、勲章を回収しよう。



中盤にさしかかったら、RFを展開して、破壊と同時に回収もおこなう。



●MAP上の印は、RFを使うポイントを表します



1番の狙いは最後の炸裂弾。それまでの準備のため、RFの使いどころと、ダメージの与え方がポイントとなるぞ。

目標倍率×9000000

炸裂弾命！

ショットを撃ちっぱなしの状態で、ボスを迎え撃ち、右翼から、左翼にかけてダメージを与えていく。すると、左翼が開き、5WAYが発射されるので、ここでRFを展開。

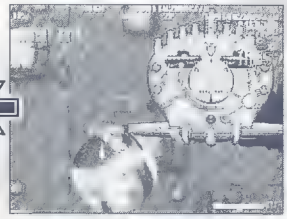
次に画面右端へ移動する。すると、左翼と同様に右翼が開くので、ここでRFを展開。反射弾がすべて右翼に当たる前に、右翼を破壊しよう。

勲章を回収し左で待機していると、ハの字に弾を連射する。これを画面左下で反射し、勲章を回収しつつ右へ。再び同じ攻撃が始まるので、逆の画面右下で反射する。

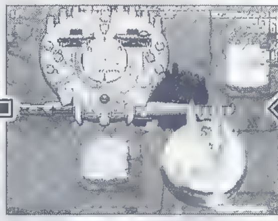
ボスの後部から、黒い巨大な弾が発射される。この弾は破壊可能なので、撃ちつつメダリオンのハッチを破壊する。

ハッチを破壊すると、メダリオンから極太のレーザー＋先ほどの連射弾の複合攻撃がくるので、この連射弾を、画面左下から反射する。

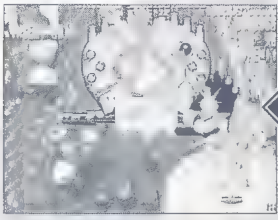
そして、メダリオンが赤く点灯し、炸裂弾の発射準備に入るので、RFを溜めつつ、メダリオンの下へ移動しよう。



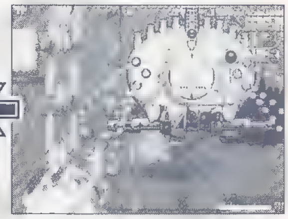
まずは左翼が開くと同時にRFを展開。RFの円が翼を越さないように。



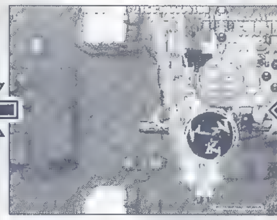
今度は右翼。ボスの進行方向により、多少は漏れてしまうがしょうがない。



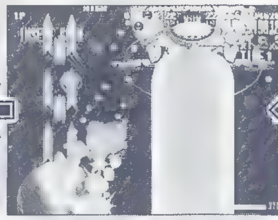
ハの字状の連射弾を右下で反射する。反射角がズレるので、この位置で。



今度は左側から。ボスのパーツを残しておかないと、数が少なくなるぞ。



黒い弾と一緒に、メダリオンのカバーも破壊する。ダメージ調整が難。



ハの字状の連射弾をメダリオンに当てる。この前後でパーツを破壊する。



そして、炸裂弾にRFを重ねる。この位置でかけると勲章がバラけない。

列車砲台はパターンがすべて。だが、パターンが悪くても瞬時の判断でカバーしたい。

次回は稼ぎ攻略の2回目、ステージ3のパターンを解説するぞ。お楽しみにっ!!

ラストボスは前転が決め手！



ZOMBIE REVENGE™

担当：石井ぜんじ
協力：福田柵太郎

遂に最終回を迎えたゾンビ攻略。できるだけ多くの人にこの素晴らしいグラフィックを最後まで堪能してもらいたいと思う。

遂に攻略も最終回を迎えたゾンビリベンジ。一見難しいゲームだが、実は2面ボスを倒せるようになれば一気に全面クリアが見えてくる。そこまでで基本は修得でき、あとはボスの攻撃や隠し部屋を覚えていけばいいからだ。デモをじっくり堪能しながら遊べば、百円で1時間は楽しめる。ぜひ最後までやってみよう。

さて、エピソード7に行く前に、ここまでの軽い復習をしておこう。

憎きチビゾンビを倒せ！

全面を通じて最大の山場になるのが列車の中ボス前と4面ボス前のシーンである。この二つの難所に共通するのが、チビゾンビと銃を持ったゾンビの同時出現というシチュエーションだ。

ここではいくつか攻略ポイントがあるので、復習という形でセオリーなどをまとめてみた。

●回転アタックをくらうなー

チビゾンビの回転アタックは、実は他の斧の攻撃などよりもずっとダメージが高い。この攻撃だけはくらわないようにしよう。

●チビゾンビの斧を落とさせろー

これは攻撃力を落とすためではない。チビゾンビに斧を拾わせる動きをさせ、その間に攻撃しようというわけだ。だから斧を画面外へ投げ捨ててはいけない。

●まずチビゾンビから倒していこう

銃を持ったゾンビはとりあえずダッシュ攻撃で銃を落とさせておけば安心。チビゾンビは斧が無くても回転アタックが怖いので、先に倒してしまおう。

エピソード7 〜夜明け〜

ZEDへ至る道

ここまでライフがフルゲージ近くと、エリクサーを持った状態で来られればクリアは近い。後はラストボス、ZEDまでにレーザーゾンビ、2面ボス、ゲートキーパーの3つの最後の難関が待ち受けている。

ここでの目標はボスにエリクサーを持ち越すこと。ゲートキーパーのチビメカを倒した直後、巨人の胴体にダメージを与えると隠しライフが出る。この段階でエリクサーを持っていれば、ストーリーの完遂は十分射程距離まで近づいたといえるだろう。



ラスボス手前のゲートキーパーでライフが出せる。

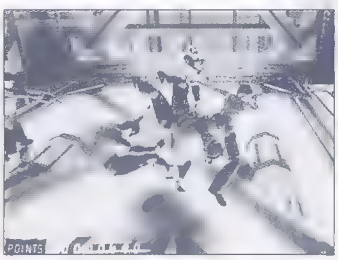
●レーザーゾンビ地帯

いきなり難関で、レーザーゾンビが常に4体出てくる。フィールドは四角く、視界外からのレーザー攻撃には十分気をつけなければならない。ここで一番注意しなければならないのがタイムオーバー。一定数レーザーゾンビを倒すとクリアとなるが、ダッシュ攻撃だけでちまちま倒していると時間切れになってしまう。

時間切れにならないためには、毒島とスティック・ブライトリングは連続技をある程度使っていく必要がある。もちろん連続技には隙がある。そこで連続技の隙に銃で突かれたり、レーザーを撃たれたりしない状況を見極めて連続技を使っていこう。

リンダの場合は連続技を使わず、バリアブルショットを多用していくのが早い。レーザーで狙いをつけられないように、外周を大きく動き回りながら、バリアブルショットしていく。効率よく撃つには、1体に狙いを付けるのがよい。1回バリアブルショットをしたら、そのまままっすぐサイトを合わせたまま距離を詰めて、連続してバリアブルショットをすると速く倒せる。

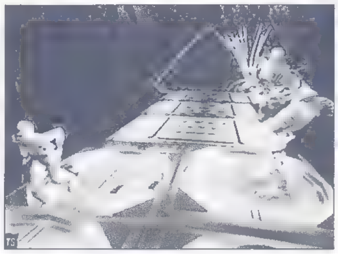
これ以降はボス戦が続くので、くれぐれもバレットを使いすぎないように注意していこう。



毒島の場合は連続技をうまく使って時間短縮。

●2面ボス

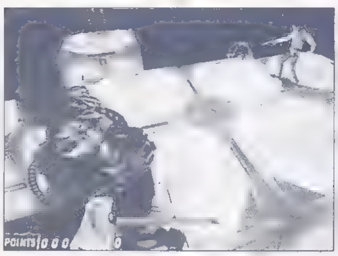
狭い四角いフィールド内で2面ボスと戦うこととなる。基本は2面と同じで、雷撃をガードしながら銃を撃っていく。途中でバレットを出すので、回収しておきたい。画面の四隅に追いつめられるとダッシュで逃げにくくなるので、逃げる方向を必ず開けておくように注意しながら戦おう。



バレットをできるだけ回収しておこう。

●ゲートキーパー第2段階

ここではゲートキーパーの第2段階と戦う。理想のパターンはボスがマシンガンを撃っている最中に、ボスの後ろでチビメカをバリアブルショットというパターンだ。ここはボスの裏側に常に回るようにして戦おう。そうしないとフィールドが狭く逃げ場がないので非常に危険。



ボスを後ろ向きにしてチビメカを撃てるようにする。

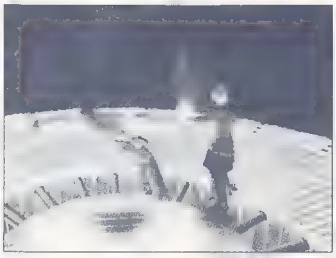
ラストボス ZED・破壊神

●対ラストボス基本方針

攻撃は銃で行うが、できるだけ近づいて少し間を置いて撃つと良い。バリアブルショットをしても良いが、打てるチャンスにあまり撃たないでいると逃げられることがあるのである程度断続的に撃ったほうが安定してダメージを与えられるだろう。

密着して撃っていると、ボスがバリアを張り、それに触れて吹き飛ばされてしまう。この攻撃はダメージになるものの、非常に攻撃力が低い。そこで、死にそうなとき以外は無視して撃って良いだろう。そのほうが効率が良い。

さて、攻撃以上に重要なのがボスの攻撃のかわしかたである。すべての攻撃がかわせれば結果的に勝ったも同然だ。ボスの攻撃の中で、かわしにくいワープアタックのような体当たり攻撃を、いかにかわすかがラストボス攻略の大きな要素となる。


青いバリアではじかれるのを恐れずに撃つと速く倒せる。

攻撃の種類別対策

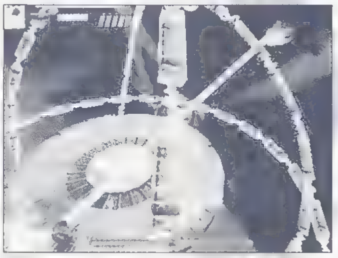
●銃攻撃（ZED時）

この攻撃はかわしにくく、ガードできない攻撃。しかし、銃を構えてから撃つまでに間があるので、ダッシュ攻撃をあててひるませれば銃を撃たせなくすることができる。


銃攻撃はガード不可。撃つ前にダッシュ攻撃を当てよう

●レーザー攻撃

上空に高く舞い上がり、レーザーを撃つ攻撃。追尾が正確で、ダッシュで走ってもだいたい追いつかれてしまう。理想的には、ダッシュである程度逃げて、逃げ切れなくなった瞬間に全方位攻撃を出せばその無敵時間中にかわすことができる。タイミングが難しいが、フルヒットしなければ当たってもあまり減らない。


全方位攻撃の無敵時間を使ってよける。体力は減らない。

●超アタック

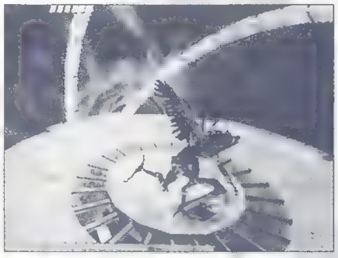
視点が切り替わり、遠距離から加速をつけて体当たりしてくる。ガードできず、くらうと超ダメージを負う。

このような体当たり系には、ガード・パンチボタン同時押しの前転を使うのが正解。あらかじめ突進に対して横向きにしておき、引きつけて前転してかわそう。


体当たり系は前転でかわす。当たると凄いダメージ。

●ワープアタック

突然ボスの姿が消えたかと思うと、突進してくる。これを何回も繰り返すのがこの攻撃の特徴。よけられないとアッという間に殺されてしまう。この攻撃のかわし方はやはり前転だ。消えたら早めに反応し、ボスの突進方向を一瞬で見定めて横方向に前転して逃げる。


正面に向かって前転すると負ける可能性があるので注意。

●ワープ炎撃

同じようにワープしながら青い炎で攻撃してくる。よけ方はワープアタックと基本的に同じで、前転してかわそう。この時はボスに前転で体当たりしても良い。前転が当たったらすぐ撃ち込む。

●打ち上げミサイル

少し高い位置に舞い上がったと思うと、上空高くからミサイルを落としてくる。このミサイルは打ち上げたときに自分がいる位置に正確に落ちてくるので、ダッシュで走っておけば比較的かわしやすいだろう。


正確に落ちてくるのでダッシュで逃げていれば大丈夫。

●ピンク弾ばらまき

前述の打ち上げミサイルの直後に来ることが多い。弾の隙間も多いが、ガードするのが確実。


ピンク弾は当たりにくい。一応ガードしておこう。

3枚のカードの攻撃

ラストボスが変身後、体力が3分の1くらい減ると特別な攻撃をしてくる。この攻撃は、1面で選んだカードが伏線になっており、カードに対応した攻撃をしてくるのだ。それぞれのカードの攻撃方法と対処法を説明しておこう。


生きてさえいればカードの意味もいずれわかるだろう…。

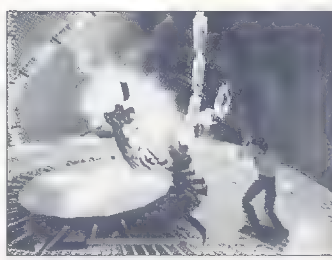
炎のカード(左)

これは炎のカードで、羽を広げて炎の弾を何発も打ち出してくる。ダッシュしていれば問題なくかわせるが、反応してダッシュするのが難しい。普段からダッシュして逃げていないと危険なので、難しいカードと言えるだろう。


炎はガード不可。攻撃力も高く、最悪の選択だった。

雷のカード(中央)

これは雷のカードである。ボスが帯電して体当たりしてくる。かわしやすいが万一当たると大ダメージとなるので注意しよう。離れていればダッシュでかわし、近ければガードするのがよい。ガードしておけば大ダメージはない。


ガードしてもめくり気味にくらうことがあるが減らない。

召喚のカード(右)

これは召喚のカードで、レーザーゾンビを3体出現させる。この間ボス自体の攻撃はないので、危険度は低い。一番くらいやすいのは画面外からのレーザー。だが、恐れすぎず、しっかり1体ずつ倒していくのがよいだろう。


3体だけなんてちょろい。これを選んでいこう。

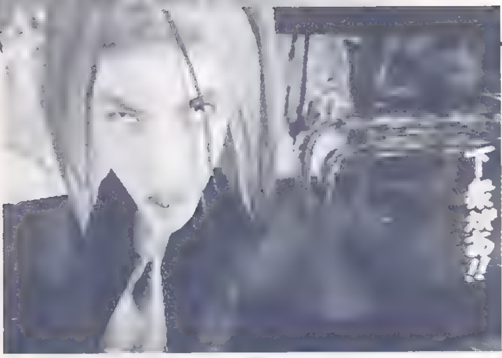
ZOMBIE REVENGE

シナリオ採録

AREA4 CHEMICAL PLANT 11:45PM

○死霊発生の鍵を握る怪人物ZEDの通信に従い3人のエージェントは指令の場所プラント工場に到着する。

毒島「大丈夫か!」
作業員「この施設は　あと3分で爆発する…」
毒島「ここで何があったというんだ!」
○作業員ゾンビを葬る毒島たちの前を黒い人影が走り抜ける。追跡する3人。
ZED「まだ生きているとはな。人間にしては上出来だよ」
スティック「貴様の目的は何だ」
ZED「もくてき?くっくっ。はっはっはっ。下衆があ!!」
○ZEDの置き土産を退治した3人。爆風が来る直前、味方のヘリが登場する。
パイロット「無事か!さっさとつかまるんだ!」
毒島「まて、まだ終わってない」



AREA5 SOUTH UNION RAILWAY 1:50AM

パイロット「大変なことになったぞ…。奴からの次の指示だよ」
スティック「ZED(ゼド)か!」
パイロット「細菌をばらまくらしい」
スティック「な…!場所は!」
パイロット「サウス=ユニオン鉄道…南の終着駅"カサンドラ"だ…。大量の爆薬と細菌を積んだ無人列車が今"カサンドラ"に向かっている」
スティック「なんてこった!…」

AREA6 CASSANDRA 2:15AM

○列車を止め、3人はゲル状物質に被われた死霊花を倒す。
スティック「ZED!出てこい!」
ZED「死者の魂を…兵器として利用するとはな…。おろかな種族だ…。リセットの時なのだよ。夜明け近くに破壊神が蘇る。そして人類は滅びるのだ」
スティック「くっ…　デタラメを…」
リンダ「だったら何で私たちにつきまとうの!? いったい何をしろというのよ!みんな…みんな…みんな死んじゃうんでしょ!!」
ZED「フフフ…」
スティック「く…なんだ!?この煙は…!!」
ZED「スティック=ブライトリング!!きみは特別なんだよ…。もう少し苦しんでから死んでもらうよ…」
スティック「なに…を…」

AREA7 MT.SACRIFICE 3:07AM

○昏睡状態にされ山中に投棄された毒島。雷雨の中を進む彼らの前に巨大な門が。
スティック「なんだ?このゲートは…」
毒島「どうやら番人もいるようだ」
スティック「ゲートキーパーってわけか」
○門を開き死霊の館に。最上階で巨大死霊が現れる。だが、怒れる毒島の敵ではない。
毒島「きれいな満月だ…」
リンダ「今のも人間が創ったっていうの?」
ZED「そのとおり…。国家最高機密計画　U・D・S…。死人を兵器に改造するというバカげた計画だ。私の両親も、その計画の一員だった…。
　しかし!!　ある科学者により殺され実験材料にされた…。名前はギル=ブライトリングきみのお父さんだよ…。私は人類への復讐を誓った…自ら創り出した究極の兵器で人類は滅ぶ!そしてもうひとつは…おまえへの復讐だ!!地獄へ落ちろ…」



⬆「もう済んだことだ…」毒島にとって過去は過去でしかない。

episode7 夜明け -the dawn-

スティック「大丈夫か!リンダ!?」
ZED「そろそろ遊びも終わりにしようじゃないか。破壊の神か宿ったこの体もあと数分で粉々になる…。おまえを殺して私は両親の元へ行く…」
○復讐鬼ZEDとのファイナルバトル。死闘の果て、正義の銃弾に倒れるZED。
ZED「なぜ、そこまで生きようとする…」
○人の部分を完全に捨て去ったZEDは破壊神との融合を果たし覚醒する。
ZED「滅びよ…人類…」
○エンディング
スティック「俺の親父が…」
毒島「言うな…もう済んだ事だ…」
パイロット「早く乗れ!　こんどは船がやつらに占領されて…」
毒島「後始末が山ほど残っているようだな…」
スティック「ああ……」

Fin

AREA1 WOODSIDE CITY 7:30AM

倉庫の娘「あの金目男!早くお金持ってきなさいよ」



⬆感動のラストシーン。おまけもあるので最後まで観よう。

ちょっと小休止

GUNBIRD 2
ガンバードⅡ TM

ハードな2周目の攻略はちょっとお休みして、今回は復習編といってみましょう。

担当：善之字元帥&KMT

やっぱり復習も必要ですな

善之字　困ってぃあ～！（編集部内ではKMTをこう呼ぶのだ）

KMT　何ですか、善之字さん。

善之字　いや、アンケートハガキを読んでたんだけど、「ガンバード2の攻略が先に行きすぎて理解不能」てな意見が多いんだ。

KMT　え～、そうッスか？

善之字　ときどき見る質問も大半は1周目についてなんだ。「4ボスのハッチを接近攻撃で倒すにはどうしたらいいの？」とか「6面の八角形が出す弾が避けられません」とかね。ここんとこ駆け足で2周目を攻略しすぎたのかも…。

KMT　う～ん。でも、実は彩京シューティングって2周目のパターンを作っちゃうと、1周目も同じパターンが通用するっていう傾向があるじゃないですか。基本的に敵の数が増えてるわけじゃないし。だからまだ1周目を越せない読者のみなさんには、むしろ2周目のパターンを1周目に応用してもらったほうが、あとあと役に立つんじゃないのかなあ。

善之字　まぁ、確かにそうしてもらえるとこっちもありがたいんだけど、やっぱ2周目用のパターンってムズいじゃん。必要以上にレベルの高い動きが要求されるし「1周クリアだけできればいいや」って考えの人にはいらないし…。

KMT　そりゃ、まぁそうですけど、やっぱり頑張って2周目にも挑戦してもらいたいですよ。ボムの配分とかきっちり計画を立てて、クリアできるかできないかっていうギリギリの線を攻めるっていう感覚は、結果的に2周クリアできなかったとしても、絶対に楽しいと思うんだけどなあ。

善之字　うん、それもわかる。それなら今回は、あいだをとって1周目の復習と2周目のボム計画の2本立てでいっとく？

KMT　そうしますか。

　というわけで今回のガンバード2は、いったん2周目攻略をお休みして、みなさんから質問の多かった1周目の難所についての復習と、2周全体を通してのボム計画について説明していくことにしましょう。

復習① 4面ボスの赤弾砲台を壊す！

　4面ボスのエアーギムレッドで難しいのが、左右の肩についているハッチを壊したあとに出現する「赤弾砲台」の処理方法。以前本誌では、この砲台は接近攻撃を使って倒すことをオススメしたが、問題はその具体的な手順である。

　まずは、ボス前面に配置されている白弾砲台4門を破壊したあと、本体中央部から撃ち出される弾幕に注目しよう。この弾幕は3種類がサイクルとなっているのだが、このうち自機を狙う白弾を連射する弾幕に注目。白弾が終わった直後は、弾幕のサイクルが最初に戻るまでに少々のタイムラグがあるので、白弾が自機を狙っている間にハッチを破壊し、そのまま「赤弾砲台」に接近攻撃。あとは中央部が再び攻撃を始める前に画面下まで戻ってこよう。



自機を狙う白弾が狙い目。この間に接近し、ハッチにショットを撃ち込みつつ…、



ハッチが壊れたら接近攻撃。この直後弾幕が途切れるので、すぐに下に逃げよう。

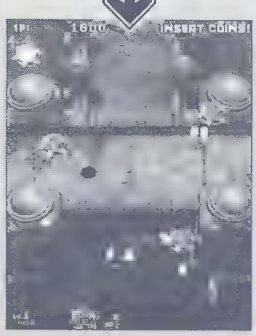
復習② 強敵「八角形」について

　6～7面の道中に出現する通称「八角形」は、一度に複数が出現し、高速の放射弾をバラまく強敵である。この敵が出現する場所はいずれも難しいため、出現と同時にすべての八角形を破壊したくなるものだが、はっきりいって全滅させるのはムリ。そこで、八角形に対しては、放射弾をすべて避け切る方向で考えてみよう。一見回避不能かに見えるこの放射弾も、左右いずれかの方向にレバーをコツコツと入れていくだけで死角に入ることができるので、端に詰められる前に切り返すことができれば、極端な話、全く弾を撃たなくても八角形地帯を突破できるはず。

　また、それでも難しいという人は、八角形地帯に入る前にパワーを落としてみよう。ふだんよりも八角形の弾幕が少なくなるはずだ。



このあたりで敵にわざと体当たり。パワーを下げることで「ランク」が落ちて…、



八角形の弾幕がこの通り。ノーミスなのに弾幕が一列少ないのがわかるかな？

復習③ 6面ボスの難所

　6面ボス2次形態、ジャック・キャノンの攻撃パターンに含まれる超弾幕は、思わず目を覆いたくなるほど厳しい（写真参照）が、ボムを使わずこの弾幕を避けるパターンについて復習しておこう。

　まず、ボスは2次形態に入るとすぐ、黄色弾→レーザーと連続で攻撃してくるのだが、この攻撃は画面のど真ん中で2本のレーザーの間に入りつつ、縦の動きだけで回避してしまおう。

　次に、すぐに画面左へと移動して溜め撃ちゲージの「レベル2表示」付近に縦軸を合わせて待ち、自機に白弾が迫ってきたところでレバーをコツンと左へ入力。この位置はかなり狭いが、白弾に対して死角になっているので、このスペースからはみ出ないように黄色弾を避ければ完璧だ。



画面ど真ん中に合わせてレーザーの間に入り、縦の動きだけで黄色弾を避ける。



白弾の間隔は狭いが、この中で黄色弾を引きつけつつ避けるしか方法はない。

2周目のボム配分について

2周目のボム配分は、2-4まではできるだけボムの消費量を抑え、2-5以降はボムを惜しまず使うという方針のもとに設計する。これは2-5以降は難度が非常に高く、大量のボムが必要だからだ。

ここで下のボム配分表を見てほしい。2-5以降のボム使用量は、各ステージ4発ずつの計12発となっているはず。そしてこのことは、2-5に突入した時点でボムが12発以上使える状態なら2周クリアできるということを意味している。

では、2-5突入時にボムが12発使える状態とは、どんな状態なのだろうか?これは2-5以降のボム使用数である12発から、道中で出現するボム3発と残機分のボム6発（ノーミスの場合）を引くことで割り出せる。「ノーミス残ボム3発」がその状態だ。

さて、2-5突入時にノーミスでボムが3発あればいいということは、2-4までに10発までボムが使えることである。あとは、この10発を2-4までの各ステージに割り振っていけば、ボム配分は完成する。これまでの本誌の攻略や、今回の記事を参考にして自分なりにいろいろ考えてみよう。

2周目のボム配分表

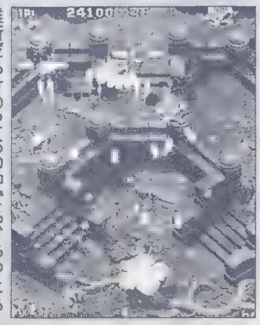
	道中	ボス	合計
日本	1	0	1
アメリカ	2	1	3
イタリア	1	0	1
イギリス	1	0	1
2-4	1	0	1
2-5	2	2	4
2-6	2	2	4
2-7	4	0	4
合計			19

2-5以降の要注意ポイント

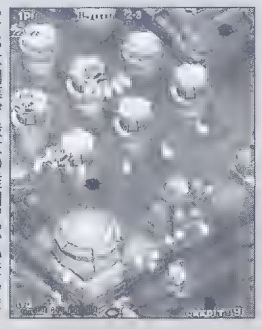
ここでは2-5以降のボムポイントの中でも、特に気をつけてほしい場所を紹介しておく。いずれの場所もボムをうまく使うようにしないと、余計なボムを使わされるはめになるので、十分に注意するようにしよう。



この場所ではボムを使うタイミングが重要。一歩間違うとひどい目にあう。



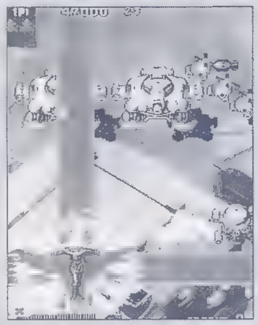
難所だらけの2-6の中でも、もっとも難しい場所。絶対にボムをケチるなー



2-8は開幕が最大の難関。ボムをうまく使わないと1発で抜けるのは難しい。

日本

日本ステージでのボム使用数は1発のみで、ボス直前の場所に出現する中型機2機に対して使う。この1発もその気になればケチることもできるのだが、2周クリアだけを目的とするならそこまでしなくてもいい。なお、ボスも含め、ほかの場所については、完全にパターンになるので、ボムを使わされる恐れはないだろう。



日本ステージは、この場所でボムを1発使うようにすれば、かなり安定する。

アメリカ

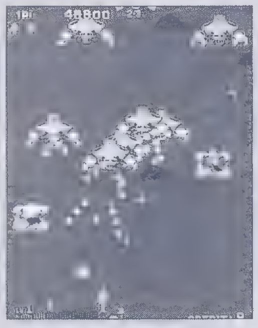
ランダム面中、最大の難関であるアメリカステージ。ボムの使用数もサボテン砲台地帯で2発、ボス2次形態で1発の計3発と、ほかのステージにくらべて多くなっている。ただ、パターンさえ確立してしまえば、前述の場所以外ではボムを使わされる心配がほとんどない。ある意味、安定するステージといえる。



超難度のサボテン砲台地帯も、ボムを2発使うようにすれば楽勝だ。

イタリア

イタリアステージは、極端に難しい場所が存在しないので、その気になればノーボムでクリアすることもできる。ただし、ステージ全体の難度は高めなので、決して油断のできるステージではない。特にボス直前のドクロ戦闘機ラッシュは、難度が高いうえ、パターンが狂いやすい。無理せずボムを使ったほうがいいだろう。



ドクロ戦闘機ラッシュは、パターンが崩れやすい。無理せずボムを使うのが得策。

イギリス

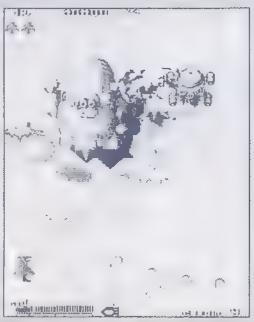
イギリスステージは、ボス直前のアームロボ地帯でボムを1発使うだけでクリアできる。ただし、この場所でボムを使わないと厳しいのは、バルピロとヘイコプの遅い機体だけ。この2機体については毎回ボムを使うようにして、ほかの機体はパターンが狂ったときのみボムを使うという方針を立てるといいだろう。



ヘイコプとバルピロ以外は、パターンが崩れたときだけボムを使えばいい。

2-4

難度の高い場所が多く、またこのあたりから「2周クリア」が頭の中をよぎるため、プレイヤーにはかなりのプレッシャーがかかってくる。基本的にはノーボムで抜けられるステージなのだが、精神的な負担を減らすためにも、このステージ最大の難関、2機目の飛行船が出現する場所では、ボムを使ったほうがいいだろう。



ここはちょっとでもパターンが狂うと即ミスにつながる。無理せずボムを使おう。

どこまでもつづくキャリバー道

ソウルキャリバー通信 SOULCALIBUR™

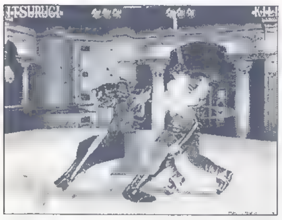
DC版の発売もすぐそこ。そして攻略はさらに細部へと進む…。第2回となった開発日記もよろしく。

強すぎる！と言う前に ⇩Ⓐ対策を立てよう

たかが⇩Ⓐ、されど⇩Ⓐ。対策を講じれば、また新しい読み合いが見えてくる！

相手の技を止める意味で多用される⇩Ⓐ。特殊中段ではあるが、発生が早く、上段攻撃に強い、横移動に対応できる、ガードされてもあまり不利にならないなど、長所が目立つ。特に重量級のキャラなどは、この技に苦労させられる場面も多いことと思う。

対策を立てるに当たり、まずは⇩Ⓐがよく使われる場面を覚えること。御剣&吉光の⇧方向走り中Ⓐガード後や、ソフィーティアの⇩Ⓑガード後などは、その代表例となる。



まずは、⇩Ⓐが使われる状況を知ること。分かっていれば怖くないぞ。

具体的な対策は？

相手が⇩Ⓐを出すポイントが読めたなら、一点読みで対応する。ここで、有効な選択肢をいくつか挙げてみよう。

①ガードインパクト

もっともストレートな対策がこれ。幸い特殊中段の⇩Ⓐは、上・下どちらのインパクトでも返すことができる。近距離での選択肢が少なく、かつインパクト後の見返りが大きい重量級にオススメ。

②バックステップ

リーチの短さという⇩Ⓐの欠点をついた対策。行動自体のリスクが低く、もっとも安定した選択肢といえる。バックステップで⇩Ⓐをかわしたら、すかさず反撃に移ろう。⇦⬅コマンドで浮かし技を持つソフィーティアやリザードマンは、特に有効度が高い。



例えば、一点読みのインパクト。アスタロスやナイトメアはこれで。



バックステップは堅い選択肢。すぐに反撃すれば、硬直も十分狙える。

③ジャンプ技

一見一点読みでリスクが高そうにも思えるが、実はそうでもない。ジャンプ中に技をくらっても、空中補正（1段目80％）がかかるためダメージが安くすむ上、浮かし技も本来の浮きにならないのだ。

ジャンプ技である程度発生の早いものを持っているなら、使う価値は十分にある。読み勝つことで、相手に精神的なプレッシャーを与えられることも密かに大きい。



一点読みのジャンプ攻撃は、相手に与える精神的プレッシャーも大きい。

御剣&吉光の⇩Ⓐは…

⇩Ⓐの中でも、御剣&吉光の持つそれはもっとも厄介な部類に入る。出始めから上段無敵という特性から多用されることが多く、これに悩まされている人も多いだろう。

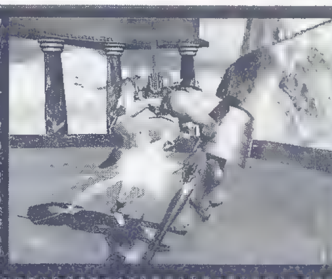
実は、この2キャラの⇩Ⓐは左回りの移動でかわすことができる。これを知っておくと、かなり読み合いが有利になるぞ。ちなみに、シャンファの持つ立ち状態からの⇩Ⓐも、同じパターンでかわせる（しゃがみからのものはダメ）。



方向さえ合っていれば、横移動でかわせる⇩Ⓐもある。覚えておこう。

ドリームキャスト版 DC版 ソウルキャリバー開発日記 第二回

モデルデザイン担当　伴 亮一



ソフィーティアのイタい技なども、うっこの[illegible]！

「本気でこれをやれっていうんですかー」

「やってくれ」

……

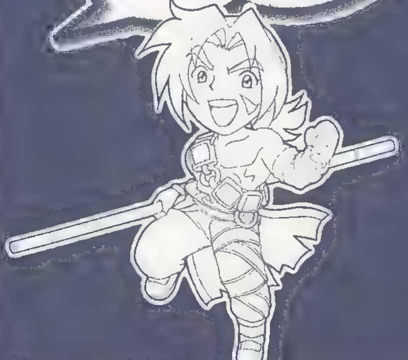
また来たよ、仕様の変更だ。そりゃあ、やればやるほどよくなるのはわかっているけど。ソウルキャリバーのプロジェクトは、ゲームを良くするためには容赦のないプロジェクト。まさに「手加減なしって言ったでしょ！」状態。そのため、モデルに対しての要求の厳しいこと厳しいこと。それをクリアして出来上がったソウルキャリバー業務用が、なんとベストグラフィック賞を頂いたのだ。そりゃあもう、はっきりいってモデルチー[illegible]！　いやいやプロジェクトの皆のご指摘の賜と感謝していますよ。ええ。その業務用より、もっとすごくなってドリームキャスト版に移植されるのだ。こんな移植今まで他にあったか？

ゲームショーのバージョンは、本当に30パーセントの出来だったのです。今現在で最高最強のビジュアルクオリティをめざして頑張っています。その分注文がこれまた厳しい。この時期にアレをナニしてアレさせようなんて！

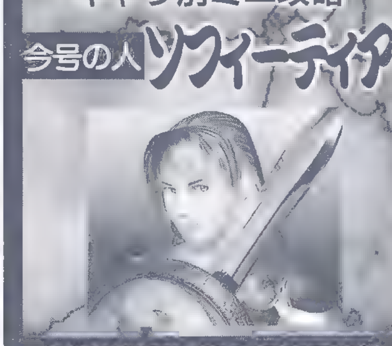
う～む、やってやろうじゃないや、やってみるかと頑張れば、また最高最強に一歩近づく。これ本当。

こんな調子でソウルキャリバーのプロジェクトは、クオリティと引き替えに命削ってますから。だから期待していてください。大丈夫です。

今号の勝ちセリフ：「長い物には巻かれろってね。」byキリク



キャラ別ミニ攻略
今号の人 ソフィーティア



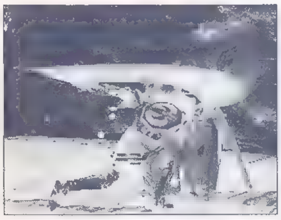
小技を器用に使うだけでは何かが足りない。もし君のソフィーでそう感じたらエンジェルストライクを使ってみよう。

強力な武器をこの手に

ソフィーで強くなるためには2つの壁があり、ひとつは信頼できる下段攻撃の少なさ。ただ、これは反応で投げ抜けできない⇨➡A+Gのコマンド投げを使用すればかなり克服できるはずだ。そしてもうひとつは相手に与えるプレッシャーが足りないこと。

これは近距離で使用する技がスキが少なくうまく立ち回ることはできるが、強力な浮かせ技がないなどのパワー不足を補いきっていない。つまり、この技をくらってはいけないという印象を相手に与えていないわけだ。

そこで今回のお題であるエンジェルストライクを強くオススメしよう。もちろん闇くもに使っただけでは確実性に欠けるため（じつはわりと有効だったりもするが）使いどころを絞ってみる。

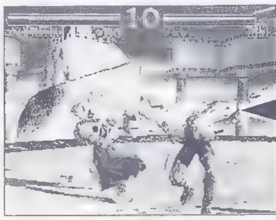


ストライク後のペインフルフェイトで大ダメージ。

有効なのは⇨➡Bや⇨➡B+KABの大技っぽく見えて相手が手を出したくなるようなところ。これ以外でもBBやKKなど、やや間合いが離れる技をガードされた後もいい。今度はオレが攻めるターンと思っている相手に積極的に突き刺してみる。冷静にガードか8WAY-RUNでよけられるまでは使ってみてもいい行動だ。



たとえガードされて不利な状況であっても…、



相手が大技を狙ってくれれば決まりやすい。

さらに工夫してみる

技をガードさせてのエンジェルストライクはあくまでも序章であって、ちょっと工夫すればもっと強力な技になる。それは、しゃがみ状態から使用すれば立ち状態より早く攻撃判定を出すことができるようになるからである。これは数字にして2フレームだ。

これにより確定の少ないキャリバーの世界でも返し技がいくつか存在したり、相手に立ちガードかインパクトのどちらかという行動に制限させることもできる。

例えばキリク、ミナの⇩Aガード後は使っていい場面。何らかの動きがあればヒットさせることができる。ほかに、タキのBKホールドをしゃがんでよけたあとは、正確には返し技になるが、実戦ではキリク、ミナと同じような状況が生まれるなど。

つまり、しゃがんでガードしたか技をかわした後は積極的にエンジェルストライクを使っていく。普段の立ち回りでは簡単に8WAY-RUNでよけられる攻撃だが、状況をしぼれば意外によけられない。もちろん、相手の投げスカりには確実に決められるので、最低でもこれくらいのレベルにはなってみよう。

あとは追加ダメージの成功率を上げておけば心強い味方になってくれる。相手の技によってはエンジェルストライクより有効な技も存在するが、まずは感覚を身につけてから発展させても遅くはない。



⇩Aガードは積極的にエンジェルストライクでOK。

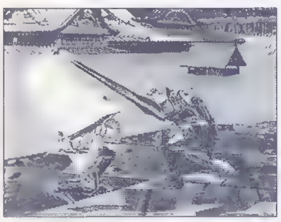


インパクトされるものの下手に動けばヒットする。

ダブルストライクを決めろ

エンジェルストライクと相手の技が相打ちになると、こちら側はダメージは受けるものの素早く動けることに気づいただろうか。さらに、相手はエンジェルストライクをくらっており、回復できないよろけが発生する。そこでもう一度エンジェルストライクをヒットさせることが可能になる。

追加ダメージを入れれば約半分の体力を奪えることができる大技に変身するのだ。現在の確定状況ではナイトメア、ジークの⇖BホールドKのヒザと相打ちにできることがわかっている程度だが、突発的に相打ちになることはあるぞ。



ソフィー使い至福の瞬間。君は決めることができるか？

SPECIAL PRICE! SPECIAL PRICE! SPECIAL PRICE

決算セール

実施期間 6月末日まで

屋全店全品、究極の超特価大放出!

の超お買い得ビックチャンス! ちょっとばかり手の出なかった高額商品も提供! ゲーメストビデオやキャラクターテレカも、今こそコンプリートだ!!

(ジャスティス学園/月華の剣士/ サイキックフォース他)



トレーディングカード各種(BOX)



特別価格 各1000円

七瀬葵ナコルルジグソーパズル
「神　樹」 500 PIECES SIZE:52×38cm

特別価格 600円



このページに掲載された
情報はほんの一部です。
ほかにもマルゲ屋各店ごとに
目玉商品がいっぱい!!



完売が予想されます。ご来店は、出来るかぎりお早めに!

商　品　名	決算価格
春麗フィギア	1000円
草薙京フィギィア	1000円
八神庵フィギィア	1000円
KOF97ビデオ	900円
ヴァンパイアセイヴァービデオ	900円
ヴァンパイアハンター ダークストーカーズバトルビデオ	600円
ヴァンパイアハンタービデオ	900円
サムライスピリッツ 斬紅郎無双剣	900円
サムライスピリッツビデオ	900円
サムライスピリッツ天草降臨ビデオ	900円
ストリートファイターEXビデオ	900円
ストリートファイターZEROビデオ	900円
マーヴル・スーパーヒーローズビデオ	900円
リアルバウト餓狼伝説スペシャルビデオ	600円
ワールドヒーローズ2JETビデオ	600円
ワールドヒーローズ2ビデオ	600円
餓狼伝説2ビデオ	600円
私立ジャスティス学園ビデオ	900円
鉄拳2ビデオ	600円

商　品　名	決算価格
鉄拳3 ACT.1ビデオ	900円
鉄拳3 ACT.2ビデオ	900円
龍虎の拳2ビデオ	600円
KOF97八神庵ジグソーパズル	300円
レブスジグソーパズル	300円
桜瀬琥姫パズル 白	600円
七瀬パズル「神樹」	600円
SNKトレーディングカード(BOX)	1000円
TAITOユニバーストレカ(BOX)	1000円
スーパーリアル麻雀シリーズトレカ(BOX)	1000円
ずっといっしょトレカ(BOX)	1000円
スプリガンTHE MOVIEトレカ(BOX)	1000円
スペクトラルフォーストレカ(BOX)	1000円
ファイナルロマンス4トレカ(BOX)	1000円
KOF96 庵テレカ	800円
KOF97 ADテレカ	800円
サイキックフォース2012　ゲーメスト表紙テレカ	800円
サイキックフォース2012テレカ キース	800円
サイキックフォース2012テレカ ウエンディ	800円

商　品　名	決算価格
サイキックフォース2012テレカ エミリオ	800円
サイキックフォース2012テレカ ガデス	800円
サイキックフォース2012テレカ カルロ	800円
サイキックフォース2012テレカ ゲイツ	800円
サイキックフォース2012テレカ パティ	800円
サイキックフォース2012テレカ マイト	800円
サイキックフォース2012テレカ レジーナ	800円
サイキックフォース2012テレカ 玄信	800円
サイキックフォース2012テレカ 刹那	800円
さくらがんばる テレカセット	2400円
ジャスティス学園 ティファニーローズテレカ	800円
ダイナギガ テレカ	800円
ホットギミック快楽天 小紅テレカ	800円
マリーのアトリエADテレカ	800円
マリーのアトリエテレカ	800円
ラングリッサーⅠ&Ⅱ テレカ	800円
ラングリッサーⅣ テレカ	800円
月華の剣士幕末テレカ 一条あかり	800円
月華の剣士幕末テレカ 嘉神慎之	800円

商　品　名	決算価格
月華の剣士幕末テレカ 雪	800円
月華の剣士幕末テレカ 楓	800円
月華の剣士幕末テレカ 御名方守	800円
月華の剣士幕末テレカ 鷲塚慶一	800円
KOFビリー革ジャン	5200円
KOF庵パーカー	1500円
KOF京パーカー	1500円
ストZERO2　豪鬼Tシャツ	700円
スカロマニアトレーナー	700円
豪鬼Tシャツ	700円
私立ジャスティス学園熱血コミックTシャツ	700円
真豪鬼Tシャツ	700円

※店舗により、一部商品におきましては、セール対象外とさせていただます。ご了承下さい。

SPECIAL PRICE! SPECIAL PRICE! SPECIAL PRICE

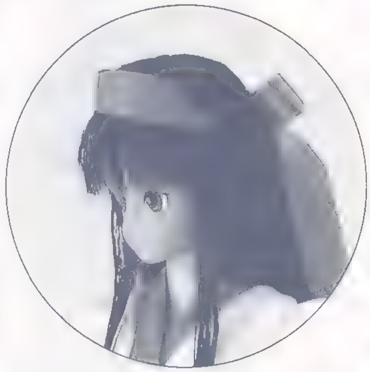
SPECIAL PRICE! SPECIAL PRICE! SPECIAL PRICE!

マルゲ屋 全店超絶

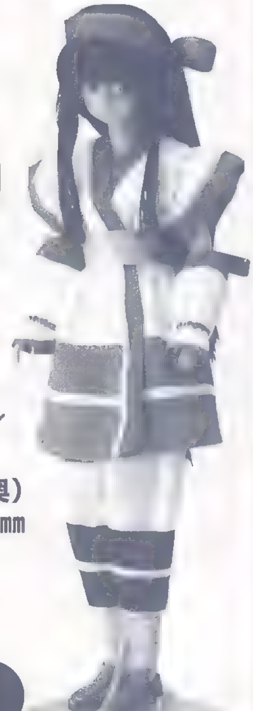
日頃の感謝を込めて、マルゲ

来て損なし、6月いっぱい
リーズナブルな価格でご

ナコルル人形復刻版＋紫服着せ替えセット



▲厳しくも凛々しい表情を忠実に再現



- ●ノンスケール／タカラ社製／フットスタンド付き
- ●パッケージサイズ（幅×高×奥）W140mm×H325mm×D50mm

2Pバージョン
復刻版

特別価格3500円

キャラクターテレカ各種

特別価格 各800円

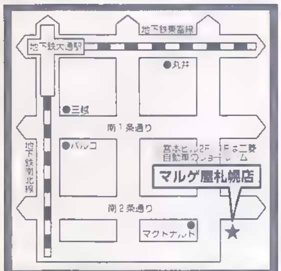


複製原画集

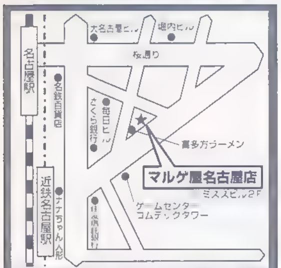
（伊藤真美カプコン複製原画集／八神庵複製原画集2 Rough／草薙 京 複製原画集 BURNING他）



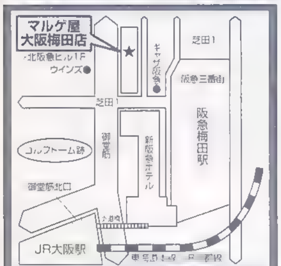
特別価格 各400円



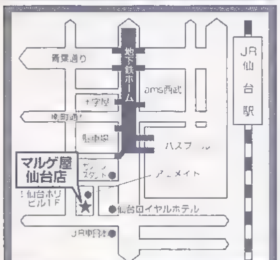
〒060北海道札幌市中央区南二条西1-1 宮本ビル2F
TEL:011-233-0238 営業時間:11:00～19:00



〒450愛知県名古屋市中村区名駅4-4-19 ミスズビル2F
TEL:052-583-2970 営業時間:11:00～19:00



〒540大阪府大阪市北区芝田1-4-8 北阪急ビル1F
TEL 06-6359-7751 営業時間 11:00～19:00



〒980宮城県仙台市青葉区中央3-9-12 仙台ホリビル1F
TEL:022-712-4787 営業時間:11:00～19:00



〒101東京都千代田区神田神保町1-26 新声社ビルB1F
TEL:03-3283-9825 営業時間 11:00～20:00

★人気商品は完全早いもの勝ち！ 多数商品の

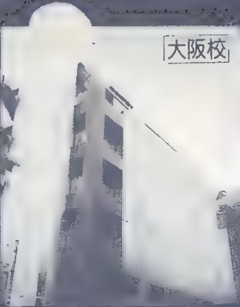
決算価格商品リスト

商品名	決算価格
サイキックフォース2012複製原画集	400円
伊藤真美 カプコン複製原画集	400円
京・庵複製原画集	400円
真・女神転生 御祇島千明複製原	400円
草薙 京 複製原画集 BURNING	400円
八神庵 複製原画集	400円
八神庵複製原画集2 Rough	400円
KOF97クリアファイルセット	200円
KOFキャラクター3連コースター	100円
KOFキャラクタースタンプ	500円
ヴァイスクロイツ コースター	100円
ヴァイスクロイツ アルミカード	100円
サイキックフォース2012 ピンズセットA	500円
サイキックフォース2012 ピンズセットB	500円
サイキックフォース2012 ピンズセットC	500円
サイキックフォース2012スタンプセット パート1	500円
サイキックフォース2012スタンプセット パート2	500円
ジャスティス学園クリアファイル	200円
ずっといっしょクリアファイル	200円

商品名	決算価格
ダークメルティーバインダー99	500円
ナコ&リム夫婦湯呑み	500円
ナコルルCDケース	1000円
メルティグッズ ダークメルティマグカップ	500円
メルティグッズ ミニティマグカップ	500円
メルティグッズ メルティマグカップ	500円
メルティグッズ 新メルティバインダー'99	500円
メルティテレカケース2ND	100円
レブス ポストカードセット	100円
PSYCHIC FORCE2012 マウスパッド	200円
ダイナギガ マウスパッド	200円
ナコリムマウスパッド（華）	800円
プチカラット マウスパッド	200円
OKAMAオリジナルポスター	300円
PSYCHIC FORCE2012 ポスターセット	500円
あかつきごもくポスター	300円
ヴァイスクロイツクリアポスター	300円
コケティッシュコレクションポスター 吉崎観音	300円
コケティッシュコレクションポスター 桜瀬琥姫	300円

商品名	決算価格
コケティッシュコレクションポスター 司 淳	300円
コケティッシュコレクションポスター 村田蓮爾	300円
コケティッシュコレクションポスター 都築和彦	300円
サイキックフォース ポスターセット ウェンディ	500円
サイキックフォース ポスターセット カルロ	500円
サイキックフォース ポスターセット マイト	500円
ダイナギガ クリアポスター	300円
メルティ超電子界娘ポスター	300円
吉崎観音ポスター	300円
月華の剣士 ポスターセットA	300円
月華の剣士 ポスターセットB	300円
月華の剣士 クリアポスター	300円
桜瀬琥姫ポスター	300円
桜瀬琥姫モリガン額装ポスター	2400円
キャラクタードールナコルル人形	2500円
トゥルーラブストーリー桂木綾音	2500円
ナコルル人形復刻版（紫）	2500円
バレッタフィギュア	1000円
リムルル1／11フィギュア	1000円

SPECIAL PRICE! SPECIAL PRICE! SPECIAL PRICE!



文部省認可CGARTS協会認定CG教育校 社団法人・日本漫画家協会賛助会員 社団法人・日本映画テレビ技術協会会員

大阪アニメーター学院

〒530-0015 大阪市北区中崎西3−3−43 ☎06-6377-8611

入学案内書 はがき(住所・氏名・電話番号明記)か電話で 0120-194-720

12年4月生7月1日受付!

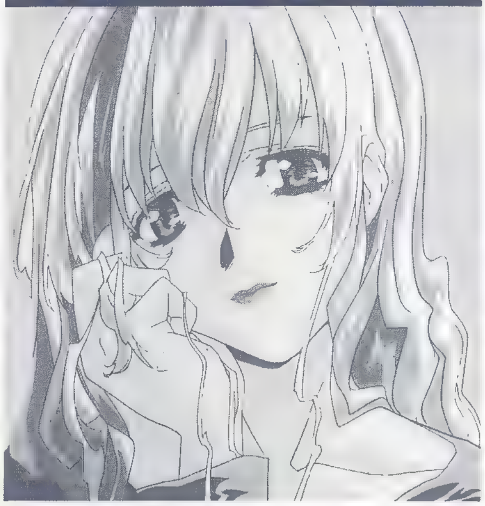
○	アニメーション声優科
○	漫画家プロ養成科
○	アニメーション科
○	ゲームデザイン科
○	イラストレーション科
○	エアーブラシ彩色科
	アニメーション美術科
	アニメキャラクター科
	漫画原作シナリオ科
	コミック編集者養成科

○印は大阪アニメーター学院設置学科





ゲームデザイン科



ゲームデザイナーになる!
今こそ、その第一歩を踏み出す時!
平成12年度生募集

願書受付は7月1日
入学案内書送付中!

入学してよかった! 今年度入学生は今、意欲的に学んでいます

●大阪校は4月8日、東京校は4月13日入学式、そして授業がスタートして約2か月になります。生徒は学院生活にも慣れ、友達もできて学習にも意欲的に取組んでいます。今の生徒の気持ちは、入学してよかったこと、そして好きなことを学ぶ楽しさを実感しています。

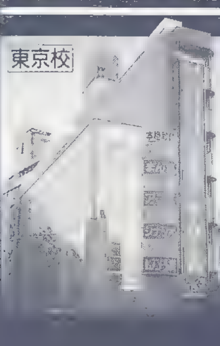
毎年生徒数増加! 入学生が注目する、人気がある学校の理由!

①毎年90%を越える就職デビュー率②他校にくらべ年額30〜50万円も低廉な適正学費の実現③先生は全員が現役か現場経験者で、担任制で指導④各学科ともPC-98、PawerMAC、Gateway等の最新マシンでの実習⑤学院奨学金制度あり。年額3〜24万円を支給⑥在学生なら無料で学べる英会話講座、基礎デッサン講座、CG基礎講座⑦チャンスの提供。学内オーディション、少年少女雑誌編集長による生徒作品審査会⑧学生ひとり一人の個性を尊重した自由な校風など





■就職抜群! 学生寮完備。朝日・毎日・読売新聞社等奨学金制度(学費全額免除・給与月12万円)、さくら銀行提携教育ローンあり。学院見学随時可→日時をTELにて要予約。



文部省認可CGARTS協会認定CG教育校 社団法人・日本漫画家協会賛助会員 社団法人・日本映画テレビ技術協会会員

東京アニメーター学院

〒101-0061 東京都千代田区三崎町3-4-9 ☎03-5276-1511

入学案内書 はがき(住所・氏名・電話番号明記)か電話で 0120-194-810

♥入学案内書の請求は、両校共はがきに住所・氏名・年令・電話番号を明記のこと。またはフリーダイヤルでお申込みください。希望校記載!♥東京アニメーター学院の学院見学・入学相談は毎日実施しています。日時を電話で予約し来校ください!♥体験入学実施中!(東京校) 6月12日土 6月26日土 7月10日土 午後1時開催!♥声優新人オーディション開催。詳しくは電話。東京校の夜間部10月生も同時受付中!

NEW 売ります・買います・交換します・メンバー募集・ペンフレンド募集・etc.

BENEFIC PRESENTS
音楽・スポーツ関連
情報サービス

FAN BOX ファンボックス for artist fan

BENEFICが贈る
今すぐ知りたい情報満載!
超レアな情報先取り!!

FAN BOX ファンどうしの情報BOX

情報を聞く時 有料 ✆0990-5-45565 ➡ 表のBOX番号数字4桁○○○○をダイヤル!

FANBOXで提供される情報は、オペレーターが一般のみなさまから寄せられた情報を簡潔にまとめ、約30時間以内にご提供しています。又、情報を登録する場合には、情報RECセンターに録音するか、FAX又はハガキでお寄せ下さい。

情報を登録する時

◆情報は次の3つを簡潔に登録します!

①内容(情報は簡単にまとめて!)
②連絡先(住所・ポケベル・FANBOXのみ)
③名前(本名)(匿名は不可)

表に載っていないアーティスト情報は、ア行〜ワ行の行別BOXをご利用下さい。情報が増えてくると表に掲載されます。

登録例① ○○に関するサークルをやっています。私達が発行するペーパーを希望する方はご連絡下さい。…住所△△△△名前××です。

登録例② ○月○日のコンサートチケットを2枚連番で譲ります。希望する方は次の住所まで連絡下さい。… 名前は△△です。

ご注意

●番組上ふさわしくないと判断した情報は提供できません。
●電話・携帯・PHS・プライベートボックス、またポケベルの伝言型など、音声を伝えるタイプの番号はNTTの規定によりご案内できませんのでご了承下さい。
●金銭の前渡しはトラブルの原因となります。直接会うか、あらかじめ書面等で証拠を残すなどして納得してから行いましょう。
●著作物のダビング、コピーを私的使用の範囲を超えて行うことは、著作権の侵害になります。
●20才未満の方は、保護者の了解を得てからご利用下さい。
●利用者間のトラブルには対処いたしませんので各自の責任において行動して下さい。

登録方法

〈登録費用は無料!〉
REC 03-3716-9200
表のBOX番号数字4桁○○○○をダイヤル!
RECは1分間です。あらかじめ内容を確認しておこう。
RECは、やり直しが出来るので安心してトライしよう!
FAX 03-5720-1728
ハガキ 〒150-0043 渋谷区道玄坂1-15-14 渋谷STビル5F
住所・氏名にはフリガナを忘れずに! お送りいただいたハガキ等はお返しできません。

●提供:BENEFIC/発信地:東京都/情報料 6秒 10円/標準利用時間 10分 1,000円/問合せ:03-3496-3892 〒150-0043 渋谷区道玄坂1-15-14 渋谷STビル5F ➡ このサービスは、アーティスト事務所・ファンクラブ・サークル等とは無関係です。一部ご利用になれない地域があります。

案内テープ ✆03-3716-5210

●アニメ・ゲーム関連BOX

5100 ア 行	5018 K.O.F	5036 すごいよ!マサルさん	5054 ドラゴン騎士団	5071 封神演義	5088 ラインオブレイン	5107 センチメンタルグラフティー
5001 アキハバラ電脳組	5019 京極夏彦	5037 世紀末ダーリン	5500 ナ 行	5072 FAKE	5089 LOVE MODE	5108 双界儀
5002 アンジェリーク	5020 こどものおもちゃ	5038 晴天なり。	5055 NERVOUS VENUS	5073 ふしぎ遊戯	5090 烈火の炎	5109 チョコボの不思議なダンジョン
5003 頭文字D	5300 サ 行	5039 聖ルミナス女学院	5056 忍たま乱太郎	5074 BRONZE-ZETUAI Since1989	5091 るろうに剣心	5110 月華の剣士
5004 Wish	5021 最遊記	5040 センチメンタルジャーニー	5600 ハ 行	5075 ホイッスル	5092 ロストユニバース	5111 テイルス・オブ・デスティニー
5005 X	5022 サイコメトラーエイジ	5041 星方武侠アウトロースター	5057 ハーメルンのバイオリン弾き	5076 炎のミラージュ	5093 ROMANCERS	5112 ときめきメモリアル
5006 おお泥棒じん	5023 サイレントメビウス	5042 卒業M	5058 Harlem Beat	5077 ホラー	5094 ONE PIECE	5113 ドラゴンクエスト
5200 カ 行	5024 365日の恋人	5400 タ 行	5059 爆走兄弟レッツ&ゴー!	5700 マ 行	5095 WILD HALF	5114 バイオハザード
5007 カードキャプターさくら	5025 SHADOW SKILL	5043 中華一番!	5060 BASARA	5078 マスターモスキートン	5900 ゲーム	5115 パラサイト・イヴ
5008 カウボーイビバップ	5026 シャーマンキング	5044 超者ライディーン	5061 HAUNTEDじゃんくしょん	5079 ミステリー	5096 エスプレイド	5116 ファイナルファンタジー
5009 機動戦艦ナデシコ	5027 時空転抄ナスカ	5045 超魔神英雄伝ワタル	5062 バトルアスリーテス大運動会	5080 名探偵コナン	5097 お嬢様特急	5117 ぷよぷよ
5010 京&一平迷宮	5028 少女革命ウテナ	5046 ツインシグナル	5063 ハンターハンター	5081 明稜帝梧桐勢十郎	5098 サイキックフォース	5118 ブレス・オブ・ファイヤー
5011 金田一少年の事件簿	5029 少年魔法士	5047 DTエイトロン	5064 吸血姫美夕	5082 もののけ姫	5099 サガフロンティア	5119 ヴァンパイア
5012 禁断のウィスパー	5030 新機動戦記ガンダムW	5048 天空のエスカフローネ	5065 ビーストウォーズ	5800 ヤ・ラ・ワ 行	5101 サクラ大戦	5120 ポケットモンスター
5013 腐った教師の方程式	5031 新世紀エヴァンゲリオン	5049 天使禁猟区	5066 美少女戦士セーラームーン	5083 八雲立つ	5102 ザ・キング・オブ・ファイターズ	5121 女神異聞録ペルソナ
5014 グラビテーション	5032 GPX & GADGET	5050 東京BABYLON	5067 フォーチュンクエスト	5084 闇の末裔	5103 スターオーシャン	5122 女神転生
5015 CLAMP学園探偵団	5033 GTO	5051 同棲愛	5068 富士見二丁目交響楽団	5085 勇者指令ダグオン	5104 ストリートファイター	5123 武蔵伝
5016 月下歌人	5034 SLAM DUNK	5052 時の大地	5069 仏ゾーン	5086 遊戯王	5105 スーパーロボット大戦	5124 悠久幻想曲
5017 原獣文書	5035 スレイヤーズ	5053 トライガン	5070 ㊛創竜伝	5087 幽遊白書	5106 ゼノギアス	7137 声 優

●アーティスト関連BOX

3811 ア行	3015 GLAY ★	3635 SHAZNA ★	3637 FANATIC CRISIS ★	3817 マ行	3642 Laputa	5555 Musicフレンド
3601 安室奈美恵	3627 TERU ★	3636 篠原ともえ	3657 ピエロ	3640 MALICE MIZER ★	3741 LAREINE	6666 ベル友募集(伝言不可)
3602 ウルフルズ	3628 TAKURO ★	3215 シャ乱Q ★	3658 プラスティック トゥリー	3355 MR. CHILDREN	SPORTS & VARIETY	7777 ペンフレンド
3606 Iceman	3629 JIRO ★	3612 SIAM SHADE	3309 B'z ★	3618 thee michelle gun elephant	7109 ベースボール	8888 私設FC情報
3544 access	3630 HISASHI ★	3613 SOPHIA ★	3059 松本孝弘 ★	3623 MAX	7110 サッカー	9999 海外アーティスト情報
3072 浅倉大介 ★	3742 関西ジャニーズJr.	3615 SPEED	3060 稲葉浩志 ★	3818 ヤ行	7113 バレーボール	3691 北海道 (地区別)
3073 貴水博之 ★	3168 Kinki-Kids ★	3814 タ行	3332 BLANKEY JET CITY	3663 山崎まさよし	7118 その他のスポーツ	3692 東北・北陸(地区別)
3608 相川七瀬	3852 堂本 剛 ★	3656 DA PUMP	3633 広末涼子	3685 ゆず	7119 ファッション	3693 関東 (地区別)
3109 THE ALFEE	3853 堂本光一 ★	3253 CHAGE & ASUKA	3291 BUCK-TICK	3819 ラ行・ワ行	7122 映画	3694 関西・中部(地区別)
3609 AIR	3813 サ行	3258 TMN	3340 BOOWY	3647 ROUAGE	7125 コミック・マンガ	3695 中国・四国(地区別)
3112 THE YELLOW MONKEY	3854 スピッツ	3434 TOKIO	3328 福山雅治	3387 LUNA SEA ★	7128 ゲーム	3696 九州 (地区別)
3124 X	3174 JUDY and MARY	3616 T.M.Revolution ★	3619 Puffy	3067 河村隆一 ★	7131 ペット	3999 コスプレ大作戦
3649 Every Little Thing	3653 ジャニーズJr.	3673 D-SHADE	3620 PENICILLIN ★	3068 スギゾウ ★	7133 健康・美容	3994 ミニコミ情報
3666 及川光博 ★	3654 L'luvia	3674 Dir en grey	3621 HAKUEI ★	3069 イノラン ★	7136 アニメ	3995 作詞家募集
3454 奥田民生	3548 SMAP ★	3815 ナ行	3622 千聖 ★	3070 真矢 ★	7137 声 優	3996 作曲家募集
3812 カ行	3534 稲垣吾郎 ★	3276 中島みゆき	3677 Pool bit boys	3071 J ★	etc.	3912 お笑いタレント情報
3646 THE COOL CHIC CHiLD	3535 香取慎吾 ★	3816 ハ行	3678 Blue	3641 La'cryma Christi ★	1111 売ります	3913 その他のタレント情報
3651 CURIO	3536 木村拓哉 ★	3858 V6 ★	3680 FEEL	3430 L'Arc-en Ciel ★	2222 買います	3914 インディーズ情報
3155 黒夢	3537 草彅 剛 ★	3716 トニセン ★	3740 BAISER	3624 RAZZ MATAZZ	3333 メンバー募集	3918 なつかしのアーティスト情報
3610 CASCADE	3538 中居正広 ★	3712 カミセン ★	3265 藤井フミヤ	3625 LAZY KNACK	4444 切抜き・生写真情報	3919 CMタレント情報

デルフィー Delphis

♥相性・恋占い 有料 ✆0990-5-25517
占いメニューの、ご希望の占い番号数字3桁○○○をダイヤル!

來夢(ライム)先生の ♥アーティスト相性占い 有料 ✆0990-5-45555
上記の表で★のついたアーティストのBOX番号数字4桁 をダイヤル!

♥相性・恋占い♥
111 西洋占星術で占う あなたと彼の相性
211 四柱推命で占う あなたと彼の相性

サービスメニュー お得
●情報料 10秒/10円

恋愛【研究編】 いいの?悪いの?とにかく知りたい! 結ばれたいあの人との運命は!?
121 二人に幸せを招く開運タロット
221 あなたの今を鑑定するダイス占い

恋愛【アタック編】 GO!GO!GO! 待ってるだけが恋じゃない。今度の恋は戦いだ!
122 相手の気持ちをガッチリつかむ、マスコット占い
123 相手を惑わす魅惑の香り占い
124 ライバルに打ち勝て、恋のキャンドル占い
822 ベストなデートの日をチェック!

贈り物編 「欲しいもの、何?」って聞けないあなた、悩んでいないで聞いてみて。
125 恋のライバルに差をつけるプレゼント占い(恋愛)
126 これでOK! 相手に喜ばれるプレゼント占い(一般)

旅行編 楽しい旅行にも危険がないとはいえません。占いでそれがわかれば.
230 楽しい旅行計画に役立つ、気学旅占い

総合編 私の日課、今日の運気、どうなってるの? 今月の運気、
191 タロットで占う今月の総合運
192 タロットで占う今月の恋愛運
193 タロットで占う今月の金銭運
194 タロットで占う今月のレジャー運

ミステリアス編 現代社会、日々の生活には危険がいっぱい! 起こってからではもう遅い!!
135 アクシデントからあなたを守る小物占い
136 災いを未然に防ぐ、身代わり人形占い
120 カバラタロットで占う今日の運気

マインド編 あなた自身も気がつかない、かくされた心理。奥底に眠っていた何かが今、目を覚ます!
710 潜在意識が語るあなたのココロジー
頭の回転テスト! あなたはいくつ答えられるか!
851 ライフスタイルでみるあなたの寿命

仕事・勉強編 頑張っているあなたへ。もっと頑張る為のお守りいらない?
127 あなたを成功に導くパワーストーン占い
128 あなたを合格に導くパワーストーン占い
「努力」だけじゃ勝ち取れない。
129 ライバルに打ち勝つキャンドル占い(ビジネス)
131 ライバルに打ち勝つキャンドル占い(スクール)

ビューティ編 あせらない、迷わない! デート・合コンいつでもこい!
133 センスUP、ファッション&メイクアップ占い
134 魅力増大、人気度UP! 香り占い

メンタルヘルス編 素敵な自分に逢うために、見つめ直すあなたの心。
311 古代ルーンで透視するあなたの心
132 あなたの心をリラックスさせる香り占い

ナンバー編 数字にも、運気を左右するパワーがある!
820 ブルッてドキドキ、ちまたで噂のポケベル占い
821 要チェック! テレフォンナンバー占い

KCEスクール6月生募集中!!

KONAMI

KCEスクールは通年募集でいつでも入学が可能です
卒業基準に達した段階でいつでも卒業が可能です
今春コナミへ入社した63名に続くのは皆さんです





KCEスクール予備校はいつでも入学することが出来る通年募集制となっており、現在も東京・大阪・神戸の予備校では入学願書の受付をしております。学費も在籍期間分のみの支払いで4月定期入学に比べてとても経済的です。自分の進路に迷って4月の定期入学が出来なかった方、今の自分の進路に疑問を持つ方、経済的な理由で入学をあきらめた方、今からでも遅くありません。KCEスクールでデジタルクリエイターへの第一歩を始めませんか。KCEスクールは、コナミへ入社した第1期生63名に続く皆さんの入学をお待ちしております。
なお、通年入学に関してはKCEスクール入試事務局（03-3224-0573）まで直接お問い合わせ下さい。



▲東京校卒業式



▲神戸校卒業式

第1期生が卒業
今春KCEスクール卒業生63名がコナミへ入社

平成11年3月、KCEスクール東京校・神戸校にてコナミ株式会社およびコナミグループの制作会社幹部を迎え平成10年度卒業式が行われました。
平成10年度KCEスクール卒業式ではKCEスクールの全課程を無事修了し、卒業認定された第1期生62名と第2期生1名の計63名がめでたく卒業しました。
KCEスクールの卒業生にはコナミ制作会社への無試験入社資格が与えられますが、卒業生63名全員が入社を希望し、4月1日付で制作者として入社しました。
実践校生として既に制作現場で実際の商品制作に関った彼らは、即戦力のクリエイターとしての活躍をはじめました。

KCEスクール 短期コースのお知らせ

KCEスクールでは、短期間で基礎から応用まで学びたい方や昼間時間のない社会人や就職の為のダブルスクールを考えている方に向けて短期コースも開講致します。

■開講するコースは次のコースです。

3DCG アニメーションコース
平成11年6月開講　全10回（3ヵ月）

入学説明会のお知らせ

参加ご希望の方は、お電話にてお早めにお申し込みください。

日時　毎週金曜日　18:00～

場所　KCEスクール 東京本校・大阪本校

資料請求方法

電話・インターネットでも請求できます。

■資料請求方法は、ハガキ又は封書に下記事項を記載の上ご請求ください。なお、正面に「平成12年度資料請求」と朱書きして下さい。

［記載事項］ 1.住所（郵便番号、県名も記載して下さい） 2.電話番号　3.氏名（ふりがなをつけて下さい） 4.年齢　5.性別　6.在学学校名・学年（お勤めの場合は最終学歴・会社名） 7.掲載誌名

［請求先］ 〒106-0032　東京都港区六本木1-4-30
KCEスクール入試事務局　TEL 03（3224）0573（代）
（お問い合わせは、9:00～17:00土曜・日曜・祝祭日を除く）

KCE スクール
コナミコンピュータエンタテイメントスクール

平成12年度生 募集中!!

http://www.konami.co.jp/school
TEL 03（3224）0573（代）

業務拡張に伴い3DCG講師募集中。詳細はこちらまで。
連絡先:KCEスクール本部採用係 TEL:03-3224-0573

開講コース

KCEスクール予備校
- プログラム基礎コース
- 音響サウンド基礎コース
- CG基礎コース
- ディレクター基礎コース
- シナリオ基礎コース

KCEスクール本校
- プログラム本コース
- 音響サウンド本コース
- 映像デザイン本コース
- 3DCG本コース
- ディレクター本コース
- シナリオ本コース

KCEスクール実践校
- KCEスクール札幌校
- KCEスクール東京校
- KCEスクール新宿校
- KCEスクール渋谷校
- KCEスクール六本木校
- KCEスクール東六本木校
- KCEスクール横浜校
- KCEスクール座間校
- KCEスクール名古屋校
- KCEスクール大阪校
- KCEスクール神戸校
- KCEスクール西神戸校

郵 便 は が き

恐れ入りますが
50円切手を
お貼りください

101-8935

東京都千代田区神田神保町1-26

株式会社 新声社

ゲーメスト6/30号アンケート

GAMEST 編集部 行

(ふりがな) お名前	年齢(　　)歳 男・女
□□□-□□□□ 電話(　　　　　　)	
都道府県　　市郡　区	
学生の場合は学校名・学年、その他の人は職業・業種をお書きください	
ご希望の賞品名とその番号	番号　　賞品
ゲーメストは、どこでお買い求めになりましたか?	

締め切りは7月30日必着

(キリトリ線)

郵 便 は が き

恐れ入りますが
50円切手を
お貼りください

101-8935

東京都千代田区神田神保町1-26

株式会社 新声社

君こそGAMEST 行

ゲーメスト6/30号ハイスコア申請葉書

(ふりがな) お名前	年齢(　　)歳 男・女
□□□-□□□□ 電話(　　　　　　)	
都道府県　　市郡　区	
学生の場合は学校名・学年、その他の人は職業・業種をお書きください	

(キリトリ線)

郵 便 は が き

ここに50円
切手をはって
下さい

101-8935

東京都千代田区神田神保町1-26

株式会社 新声社

ゲーメスト編集部

「ギガウイング
チャレンジ・ザ・ハイスコア
TOP100」行

ふりがな お名前	年齢　(　　)歳 性別　(男・女)※
ご住所 〒 □□□-□□□□ 電話(　　　　) ※都道府県	
①小学(　)年　②中学(　)年 ③高校(　)年　④大学(　)年 ⑤社会人　⑥その他(　　　)	

※の部分は○でお囲み下さい

(キリトリ線)

ゲーム名			
スコア	PTS.	月　日	達成
面　数		難易度 残機設定	
備　考 (タイム・残機)			

ゲームセンター
- 名前
- 電話
- 住所

スコアネーム

得点効率・稼ぎのポイントなど

以上のスコアを記録したことを証明します。

店長　　　印

(キリトリ線)

(キリトリ線)

ゲーメスト6/30号

GAMEST ゲーメスト誌面アンケート&読者プレゼントハガキ

■ゲーメスト6/30号のアンケート用紙です。アンケートにお答えいただいた方の中から抽選で、146ページのプレゼントをさしあげます。表面にご希望の賞品と番号をご記入ください。このプレゼントの締め切りは1999年7月30日必着です。

1:今号のゲーメスト全体の評価をお願いします。10段階評価で、点数が高ければ「良い」、点数が低ければ「悪い」といった評価の方法で点数を付けてください。また、その理由もお答えください。

今号は　　点　理由は

2:今号で面白いと思った記事と、その理由を教えてください。

3:今号でつまらないと思った記事と、その理由を教えてください。

4:今熱中しているゲームは何ですか?

5:早くプレイしてみたいゲームは何ですか?

6:今号で役に立った記事と、その理由を教えてください。

7:あなたの好きなゲームミュージックを教えてください。

8:コラムの中庭「P66~69」の中でいちばんおもしろいと思うものはなんですか?

9:コラムの中庭「P66~69」の中でいちばんつまらないと思うものはなんですか?

10:アーケードゲームの中から、あなたの好きなキャラクターと、そのキャラクターが登場するゲーム名を1つ教えてください。

11:今号のアイランドに掲載されている、文章ネタ・イラストの中でいちばん気に入った作品を、P.Nの末尾に付いている番号で答えてください。　文章　モノクロイラスト　カラーイラスト

(P.N.　　　　　　　　)

ご協力ありがとうございました

(キリトリ線)

ギガウイングハイスコアランキング応募ハガキ

1.スコア　　兆　　億　　万　　点

2.達成日　　月　　日

3.使用機体

翻(慎之介)	
ヴィーダシュタット(シュトック)	
ポーチカ(アイシャ)	
カーマイン(ルビー)	

4.スコアネーム(4文字まで)

5.備考
- ●連射機能(有・無)
- ●(※クリアした場合)残ボム数(　個)
- ●(※クリアした場合)残機数(　機)

6.攻略のポイント・感想

7.ゲームセンター
- 店舗名
- 住所 (※県名を忘れずに)
- 電話

8.ゲームセンター確認印

以上のスコアを記録したことを証明します。

店長　　印

※応募は必ずこの専用ハガキをお使い下さい

INFORMATION

TOPICS

JOYPOLIS

DISC BOX

今号のおすすめ

●応募のきまり●

インフォメーションコーナー各係に応募するときは、ハガキに「住所・氏名・年齢・電話番号・このコーナーへの意見」を記入して、〒101-8935 東京都千代田区神田神保町1-26 新声社ゲーメスト編集部インフォメ「○○」係へ。締切は特に書いてなければ6月30日だ。

※プレゼント当選者の発表は発送をもって代えさせていただきます
※雑誌公正競争規約によりこの懸賞に当選された方は、この号の他の懸賞に当選できない場合があります。ご了承ください。

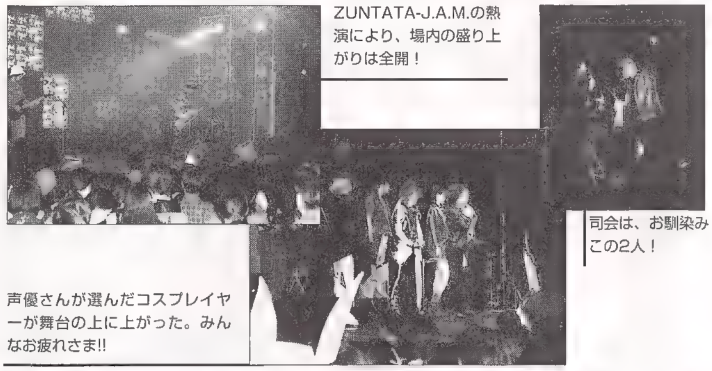
TOPICS

最大級のファン感謝イベント、突撃リポート！

REPORT

「サイキックフォース感謝祭」に行って来たよ！

去る4月18日、六本木のクラブ「ヴェルファーレ」にて、サイキックフォースのファンのため、「サイキックフォース感謝祭」が催された。この日会場に訪れたファンは、700人にものぼり、大盛況と言うにふさわしい大イベントとなったのだ。内容も充実しており、5人の声優さんが登場してオリジナルドラマを演じたほか、コスプレコンテスト、ZUNTATA-J.A.M.のミニライブ、声優さんへのインタビューなど盛りだくさん。とにかく盛り上がった一日でした。



ZUNTATA-J.A.M.の熱演により、場内の盛り上がりは全開！

司会は、お馴染みこの2人！

声優さんが選んだコスプレイヤーが舞台の上に上がった。みんなお疲れさま!!

パカパカイベント大成功！

REPORT

パカパカパーティーレポート

5月14日、渋谷のClub Asiaで、「パカパカパッション」のイベント「パカパカパーティー」が開催され、大盛況のうちに幕を閉じた。

とにかく開場前からClub Asiaの前には凄い人の行列。全国からパカラーが集まったような熱気だった。

会場では発売前のアーケード版「パカパカパッション2」とPS用「パカパカパッション」の体験プレイが行われ、ファン感謝イベントとして「パカパカパッション」のトーナメント大会が催された。優勝者TA2さんには、パカパカオフィシャルホームページ掲示板からのラスボス(?)いなっぱさんとの対戦があり、熱い戦いが繰り広げられた。DJ、VJも盛況だった。

とにかく「2」の発売ももうすぐ。パカパカは今後も熱くなりそうだ。



とにかく凄い人。これ皆パカラーなり。

左が大会優勝のＴＡ2さん。右がいなっぱさん。

過ぎてから読んじゃった人、ゴメン！

EVENT

第一回セルマーケット開催！

この本が発売される次の日の5月30日に、第一回セルマーケットが開催される。ショップや一般ディーラーがブース出展し、旧作から新作まで大量のセル画が展示販売される、こんなチャンスは滅多にない！運良く発売日にゲーメストを買ってくれた君は、ファイルを持って掘り出し物を探しに行こう！トレードもOKだぞ！ちなみに第2回は8月末予定だ。

セル画展示即売＆交換会

●日時　99年5月30日（日）11：00～18：00
●開催場所　千代田区外神田1-15-15トップジャパン トレーディングカード売場　6F、7F
●入場料　￥500
●問い合わせ先　セルマーケット99実行委員会 TEL：03-5256-8530
●アクセス　JR秋葉原駅徒歩0分トップジャパン7F

特撮テレビ映画の金字塔DVDで復活!!

REREASE

「DVDウルトラセブン」発売

日本人なら誰もが知っている国民的ヒーロー「ウルトラマン」。その数あるシリーズ作品の中でも特に人気の高い「ウルトラセブン」のテレビシリーズが1タイトルに4話収録のDVDで発売される。最新のデジタル技術で収録当時のクリーンな映像や音声が再現されており、放映当時の興奮がそのまま堪能できる永久保存版のコレクターズアイテムに仕上がっている。また映像特典が2つあり、1つめの特典は当時の関係者が語る裏話やエピソードの新撮映像。2つめの特典は、各タイトルの4話中1話を「5.1チャンネル・サラウンド音声」（再生には専用の機器が必要）という臨場感あふれるサウンドで楽しめるようになっている。
全12タイトルで6月25日に発売のvol.1～3の3本を皮切りに順次発売されていく予定だ。

発売元　パナソニックデジタルコンテンツ株式会社
販売元　ビームエンタテインメント株式会社

サムライスピリッツ、待望のアニメ化!!
OVA「SAMURAI SPIRITS2 アスラ斬魔伝」発売!!

ANIME

ご存じ、サムスピシリーズの最新作「SAMURAI SPIRITS2 アスラ斬魔伝」がOVAになって登場するぞ。しかも、キャラクターデザインはサムスピファンなら誰もが知っているであろう、超人気イラストレーターの七瀬葵だっていうんだから、サムスピファンたるものチェックしないわけにはいかないでしょう。全2巻で気になる発売日は1巻の発売日が6月25日、2巻は今年の夏に発売される予定なので首を長くして待っていてね。



七瀬葵さんによるイラスト！OVA版への期待が高まる。



制作・発売
エニックス
販売
パイオニアLDC
価格
各6000円（税抜き）
品番
ビデオ ENVA-1421
L D ENLA-1451

目指せ明日のゲームクリエイター!!
コナミコンピュータエンタテイメントスクール大阪本校開校!!

SCHOOL

ゲームクリエイター養成学校の名門「KCEスクール」が東京本校、神戸本校につづき、新たに大阪本校を開校したぞ。

KCEスクールといえば「コナミの開発者として活躍できる人材を養成する」というスタンスの教育方針のもと、卒業すれば無試験でコナミに入社できるという、いうなればゲームクリエイターに最も近い学校といえるだろう。

これを機に将来ゲームクリエイターを志望している人はKCEスクールへの入学を考えてみては?

お問い合わせ：KCEスクール入試事務局
電話　03-3224-0573

ネットワークゲーム時代到来!?
「netWAR」に刮目せよ!!

RELEASE

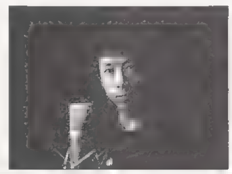
最近流行のインターネットゲームに新たなムーブメントを起こしそうなゲームが登場するぞ。その名も「netWAR」というゲームで、プレイヤーは一人の兵士となり、ログインしてきた他のプレイヤー達を相手に戦車や攻撃ヘリ、水中翼船などの武器を駆使して対戦するというネットワークゲームなんだ。海外では大人気のタイプのゲームだけに日本でもブームが巻き起こりそうな予感がするゲームだ。

お問い合わせ先：株式会社MTCI広報企画部
電話　03-5401-3191
E-mail　netwar@mtci.ne.jp

シリーズ第11弾!!
八神庵、ついに登場!!

MUSIC

SNKキャラクターズサウンドコレクションに、ついに「八神庵」が登場！八神庵を演じる安井邦彦さんによる新録音の語りや、新ボーカルソングも収録。充実の内容に仕上がっているぞ！



ファンなら買わずにいられないでしょ!?

発売元：ポニーキャニオン/サイトロンレーベル
CD:PCCB-00378
¥1,800円（税抜き）

JOYPOLIS!
大人気アメコミSPAWNがLIVEアトラクションとして登場!!

みんな大好き、新宿ジョイポリスに「トッド・マクファーレンズ スポーン ザ アトラクション」という新たなアトラクションが仲間入りするぞ。アトラクション名が示すように、世界中のファンから熱狂的に支持されているアメリカンコミック「SPAWN」の世界を具現化した世界でも初めてのアトラクションなんだ。

気になるアトラクション内容は、コミックでお馴染みの6つのシーンで構成され、「スポーン」の誕生から「クラウン（バイオレーター）」とのバトルまでを傍観者としてでなく参加者として実体験していくというもの。

あと、このアトラクションは2000年4月27日までの期間限定なので、気になる人は早めに行っとこう！世紀末のゴタゴタで行き忘れないようにね。



このリアルさは実際に体験するしかない！



激辛のスポーンドッグやスポーンオリジナルカクテルも大人気！

こんなお話、滅多に聞けない！
HCSの入学式でSCE代表取締役社長・久多良木氏が講演！

SCHOOL

4月16日吉祥寺第一ホテルにてゲームクリエイター養成学校のヒューマンクリエイティブスクールの入学式が開かれた。また、入学式に引き続いて、なんと株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメント（SCE）代表取締役社長の久多良木健氏の特別講義が行われたのだ。

久多良木氏といえば近ごろ発表された次世代プレイステーション以来たいへん注目を集めている人物。

テーマは「次世代のコンピュータエンタテインメント」ということで、新入生達は真剣に聞き入っていた。将来のクリエイターたちにとって、今後の糧になることは間違いないよね。

てあたりしだい GAMELIST
手当たり次第に発売予定を掲載するコーナー

teatari teatari teatari

●夏に向けて期待のタイトルが目白押し！

5月発売

タイトル名	メーカー	ジャンル	操作	発売日
ストリートファイターⅢ 3rd STRIKE fight for the future	カプコン	格闘アクション	8-6	5月下旬予定
武力～ブリキ・ワン～	SNK	3D格闘	8-2	5月27日
キャプテントマディ	ビスコ	シューティング	8-3	5月27日

6月発売

タイトル名	メーカー	ジャンル	操作	発売日
RCでGO！	タイトー	シミュレーション	専用	6月予定
スーパーリアル麻雀VS	セタ	麻雀	KB	初夏予定
パチンコセクシーリアクション	サミー	パチンコ	専用	6月予定
消防士（仮）	セガ	ガンシュー	専用	6月予定
ぐわんげ	アトラス/ケイブ	シューティング	8-2	6月予定
デッドオアアライブ2	テクモ	格闘アクション	8-3	今夏
鉄拳 TAG TOURNAMENT	ナムコ	格闘アクション	8-5	今夏

未定

タイトル名	メーカー	ジャンル	操作	発売日
F355	セガ	ドライブ	専用	未定
アイドル雀士スーチーパイⅢ	ジャレコ	麻雀	KB	未定
ワールドスタジアム`99	ナムコ	野球	8-3	未定
対戦ホットギミック3（仮）	彩京	麻雀	KB	未定
ストライカーズ1945Ⅲ	彩京	シューティング	8-2	未定
五月陣戦2	セタ	将棋	8-2	未定
ヴァリアントシュヴァンツァー	セタ	シューティング	8-2	未定
ギルティギア2	サミー	格闘アクション	未定	未定

TGM～ザ グランドマスター～
アリカ

あの超有名な落ちモノパズルをアリカがリメイク!硬派なゲーマーの高い支持を得たTGMのオリジナルサウンドトラックが発売されたぞ!このVGMを担当しているのは「メガテン」こと細江氏!VGMマニアなら誰もが知る名前!ライナーノーツには、小林真文氏のマンガが載っているぞ!



CD：PCCB-00372
価格：￥1,800（税抜）
サイトロン&アート／ポニーキャニオン

発売中

CDシネマ・宇宙海賊 ミトの大冒険
ざ・む～び～?

テレビ東京系列で放送されているアニメーション「宇宙海賊ミトの大冒険」の爆笑ホロ泣きストーリーがCDになったぞ!オールキャストによるアドリブ嵐のストーリー!ちょっとHで爆笑あり!そしてついに明かされるミト一家の秘密もあるらしい!サントラ未収録のTVサイズ、O.P.、E.D.も収録!

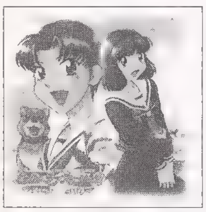


CD：AYCM-659
価格：￥3,059（税込）
エアーズ

発売中

トゥルーラブストーリー2
ドラマCD act.1～いつもの帰り道～

このCD用に作られたドラマ4話に加えて、ヴォーカル楽曲を2曲収録した「トゥルーラブストーリー」のドラマCDの第1弾が発売された!全6巻で発売されるのだが、初回盤のみシリーズ全巻が収納できるオリジナルケースが付いてくる!またさらに声優直筆ブックレットも付いているぞ!



CD：FSCA-10091
価格：￥2,854（税込）
ファーストスマイルエンタテインメント

発売中

beatmania SuperMIX
beatmania SuperMIX

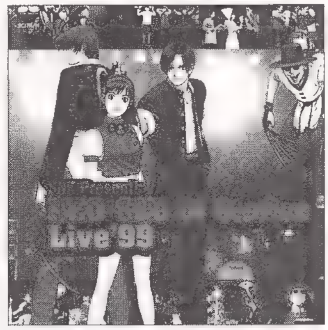
サウンドシミュレーションゲームシリーズ「ビートマニア」が大ヒット中であるが、今回発売されるCDは、シリーズの人気楽曲に多彩なゲストミュージシャン参加によるスーパーコンピレーションアルバムとなっているのだ!超大物アーティストたちの楽曲も収録して超豪華になっているぞ!



CD：KMCS-2
価格：￥2,447（税込）
コナミミュージックエンタテイメント

発売中

今号のおすすめ



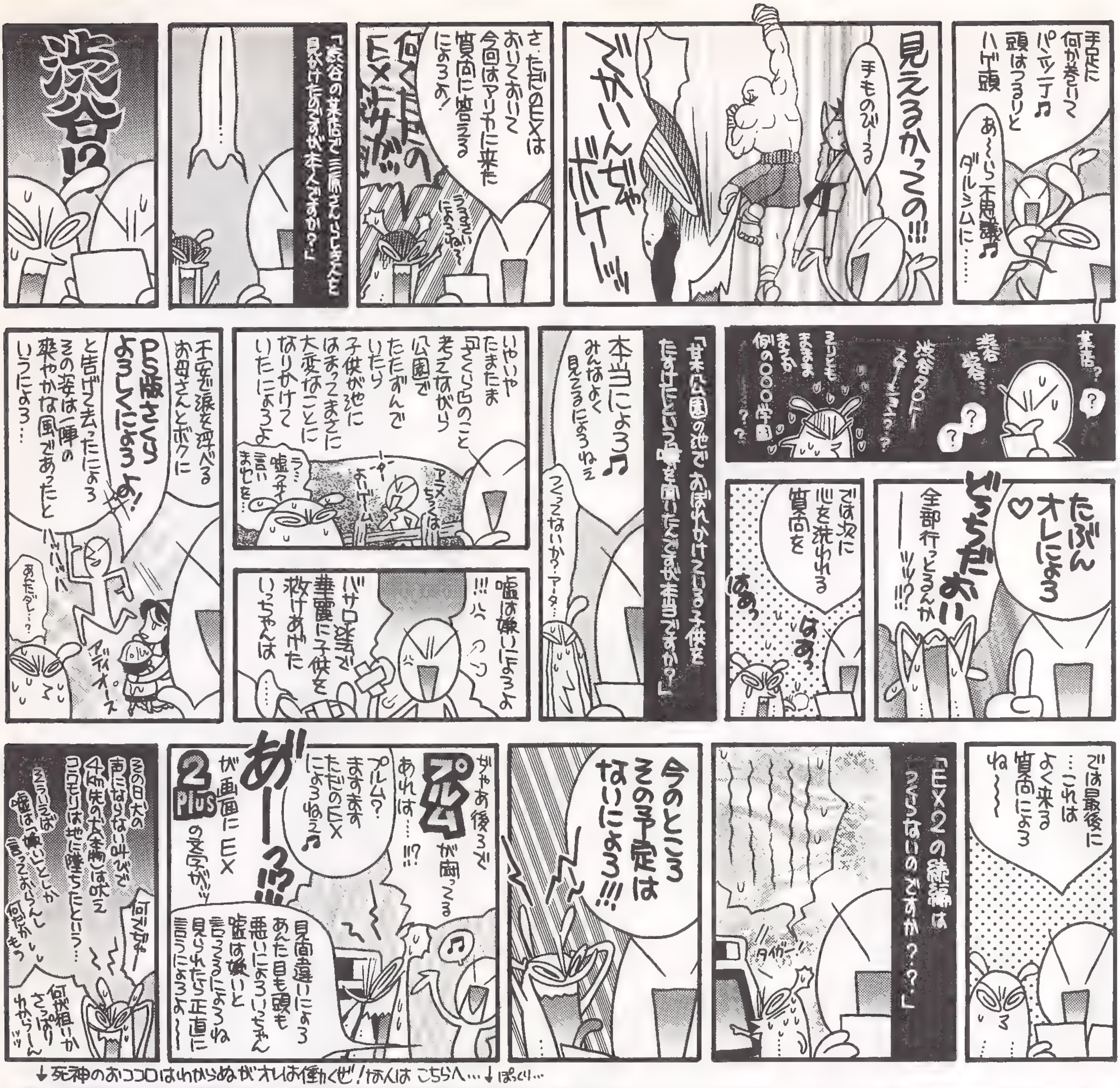
NEO GEO DJ Station LIVE '99
SNK新世界楽曲雑技団

CD：PCCB-00374 価格：￥3,200（税抜）
発売中（5月19日発売）
VHS：PCVP-12619
LD：PCLP-00703
価格：￥5,040（税込） 6月2日発売
サイトロン&アート／ポニーキャニオン

今年は東京、大阪で合計3公演された「NEO GEO DJ Station LIVE」のCDが発売されることになった!SNKの人気キャラクターの声優陣が集合し、各キャラクターのテーマソングを熱唱するライブ、そして新曲まで2枚組で余すところなく収録している優れもの!ファンの熱望により、今年はビデオ、LDも同時発売!当日参加できなかった人は必見だ!

5/19・6/2発売


ARIKAの奇妙な広告
ARIKA ARIKA AR
そんなんARIKA
第5回目!の巻
第3部 エジプト変
小林真文
ピルルルル
♪
もしもし…
死神です
ちぃ〜〜ん
マンガの打ち合わせやけどいつ来る?今日来い
……今日はちょっと…
死神が当り前のように仕事の電話をかけて来る 世にも奇妙な そんな我が家
余り超常な存在と直に話したくなかったので後でFAXを流した
(株)アリカ死神様(営業)
×月×日××時に参上してもよかですか?
よろしい場合はのろしで…
より
その夜のことじゃった……
ちーーん
ダンナ帰宅
ピンポーン
カギ忘れたな…?
何してんの?
……今日外出てないでしょ…?
ズミ
は?
これ知ってた……?
のろLOK
いつ来たんだ!
ぎゃ〜〜ーーッッ
オロ オロ オロ
本物
まちがっている
3LDKと読める上手な字
のろLOK。
(株)
なぜ金中?
別の部屋の住人と目が合って逃げたのか??
打ち合わせ当日——
……を迎えるまでにこんなに消耗している私って……
不幸
挑戦的なこと書くからや!
…のろしセットも探したそうだよ…
まああっても『さくら』くらいかによ〜
南発
タイガー!
南発
ん〜『さくら』の発売日が8/5に決定したによろ
!!??
ぱく
ぱくぱく
映画も8月公開予定でバッチシによろね♪
ザザザザガガガガ
……!!!
ただのEXのダルシムで何をコーフンしてるによろ
タイガッタイガッタイガ〜〜ッツ
ヨガファイアによろよ〜
で今回ネタは…
ないによろ〜



↓死神のおココロはわからぬがオレは働くぜ!求人は こちらへ…↓ぱっくり…

と、いう訳で… お仲間（アリカ社員）大募集!!

【職　種】
①3DCGグラフィックデザイナー（ゲーム制作未経験でもOK）
②プログラマー
③プランナー

【仕事内容】
①ゲームキャラクターや背景のデザインからSOFTIMAGEやPhotoshop等を使用しての実際のゲームキャラクターモデルやモーション、背景CGの制作、及びムービー等の3次元CG映像の制作。
②ゲームソフトのプログラミング
③ゲームソフトの企画・進行管理など

【資　格】
20歳～30歳位迄の方
①基本的にゲーム制作経験の有無は問いません。絵に自信があり、ゲーム制作や3次元CGに興味がある方、グループで仕事ができる方を歓迎いたします。
②C言語またはアセンブラでのプログラム経験者、もしくはゲームプログラミング経験者

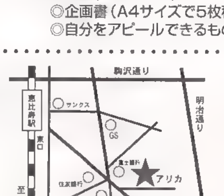
【勤務地】 恵比寿(本社)
【勤務時間】 10:00～18:00
【交　通】 JR恵比寿駅東口（ガーデンプレイス側）徒歩2分

【給　与】
月給　専門学校卒178,000円以上　大卒193,000円以上
※入社2年目以降より年棒制に変更できます（開発部員のみ）
※経験・能力等を考慮の上、優遇いたします。
※試用期間有

【休日休暇】
完全週休2日制（土・日）、祝日、夏季、年末年始、有給
※ゲームを1本仕上げたあとには2週間のリフレッシュ休暇が認められます。（リフレッシュ休暇は開発部員のみ）

【待　遇】
昇給年1回、賞与年2回、交通費全額支給、各種社会保険完備、退職金制度、借上社宅制度有
健保組合保養所、定期健康診断、財形貯蓄制度有

【応募方法】（応募作品は返却いたします）
履歴書（写真貼付）と、作品（下記参照）を下記人事採用G係宛にご郵送下さい。後日面接日をご連絡いたします。
●応募作品（CGデザイナー）
◎B4以下のカラー作品数点とデッサン・クロッキー数点。（必須）
◎その他、自分をアピールできるもの。
※CG作品のある方は、PICT又はBMPフォーマットで、FD又はMOメディアでお送り下さい。
※CG映像作品についてはビデオでお送り下さい。
※CG作品については、使用された機種・ソフトウェア及び制作期間を明記して下さい。
●応募作品（プログラマー）
◎使用できるプログラム言語とマシン一覧及びプログラム内容の詳細が分かる経歴書
●応募作品（プランナー）
◎企画書（A4サイズで5枚程度）
◎自分をアピールできるもの



ARIKA
ホームページアドレス
http://www.arika.co.jp

☎ 03-3447-1840　人事採用G係
〒150-0013 東京都渋谷区恵比寿1-20-18 三富ビル新館6階


特別ふろく
犬でもわかる著作権
というわけで どんなわけで このページは 著作権の お話によ～♪
かく かく
チョサク拳ッ
のびーる
やあ!
チョサクケン・シュタイナ…
とう!
やめい!!!
出来るんか!? んな技犬の体に!?
難しい話は こんなポンチ絵描きに まかせなりで 隣ページの文章 読むがいいのよう
ええり! 役立たず 難しいことあらへんその
アリカとしては 個人の範囲の 活動は何ら 問題にしてないによろ
同人誌活動 お～～いに やってもらって オッケー!!!
どんどん ぱふ～
自分で いっしょーけんめー 描いたもの FAN活動に 怒ったりしまへん
でも オリジナルの 転載、コピー等 は×!!!
ゲーム映像等の コピーを 売買したり お金が絡まないくも 勝手に配られちゃ 困るによろよ!
ビシ!!
そして いくら自分で 一生懸命 描いたもの だからといって……
露骨な 性描写や 暴力等 倫理反する ものは あかん!!!
好きだからこそ あんなことや こんなこと……
『オレの常識』は 通用しまへん!!!
ストリートファイターEXシリーズを とってもうちは カプコンからの ライセンスを 預かっているから 責任があるし 何より…
うちんとこも 会社やから 違反したら
警告文 出します!!!
ぴりりり
こらまー
常識で 考えてな
……
でも 出されたからといって すぐに 訴えるわけじゃ ねえース
警告を 前向きに とらえて 対処してほしい のココロね?
すぐ 受け入れて 直して くれれば OK!!!
アリカの ホームページに 載せて 紹介出来る ようなのは OK OK♪
同誌 送ってくれて かまへんによ～
では! よりよい 創作活動 を!
ちゃお!

アリカ作品を使用する創作活動について

●最近、当社に無断で、当社作品が、一部の心ないサイト・同人誌・私設ファンクラブの会報等に掲載され、有償で頒布等されていることを確認しております。
私共は、当社作品がこのような形で無断使用されている事態を大変憂慮しております。したがいまして、皆様に当社作品の使用に関する基準を、次の通りお伝え致したく存じます。

●当社は、当社の創作した作品（絵画、キャラクター、映画、プログラム等の著作物）の一切につき、著作権を有しております。
したがいまして、皆様が、当社作品を、当社に無断で、複製・翻案・有線放送・展示・上映・頒布等することは、原則として、当社著作権の侵害にあたりますので、ご注意下さい。

●しかしながら、当社は、当社作品をご愛好いただいている皆様が、当社作品を使用して創作活動を行うことを無闇に禁止するものではありません。
以下の場合については、当社作品を使用しての創作活動は自由です。

①当社作品の紹介、評論、感想文の掲載
②皆様がご自身でお描きになった当社作品のキャラクター等を、サイトや同人誌、私設ファンクラブ（サークル）の会報などに掲載すること。

但し、当社作品を、精密な模写、コピー、スキャン等の手段により写し取り、そのまま又は改変を加えて、サイトや同人誌、私設ファンクラブ（サークル）の会報などに掲載することは、くれぐれもおやめ下さい。

また、紹介、評論、感想文等の文章につきましてはその人の表現方法により、様々な意味のとらえ方が発生致します。
掲載された文章によるトラブル等の発生を未然に防ぐ意味でも、文章に対する責任の所在は明確にして頂きます様、くれぐれもお願い致します。

●前記①～②の場合であっても、当社作品を営利目的（基本的に同人活動は許可致しますが、商業的意味合いがあまりに大きい場合は不許可と致します）で使用することは、固く禁じます。
また、アリカ作品を使用した倫理上問題のある描写等（性描写や残虐描写等）については、公表なさらないよう、くれぐれもご注意下さい。

●当社は、全ての当社作品に対し、それぞれに深い思いを抱いております。
したがいまして、当社作品の意に添わない形で公表されてしまった事態を大変悲しく思っております。
また、当社は、創作活動のみによって営利目的を追求しておりますので、当社作品に関する権利の保護は、当社の存続に関わる問題でもあります。

皆様におかれましては、このような当社の立場につき何卒ご理解いただきますとともに、今後ともご愛顧の程賜りますようお願い申し上げます。

1999年5月
株式会社アリカ

「パソコン通信よりももっと手軽に、100円玉1枚で通信の面白さを体感できる環境を作っていきたい！」

最終回

ゲームセンター内ネットワークへの構想

～カプコンが考える、NAOMI戦略～

4号にわたってお送りしてきたカプコン船水氏インタビューも
いよいよ今回をもって最終回を迎える。
最終回となる今回は、「パワーストーン」にて参入を果たし、
前号で「SNK vs.カプコン（仮）」の業務用発売も発表した
NAOMI基板の今後の戦略についてじっくり語ってもらうことにした。
21世紀まであとわずかしかない現在、カプコンはNAOMIタイトルで
我々にどんな夢を与えようとしているのだろうか…。

■インタビュアー 石井ぜんじ、こーじ山下、亜之宇元帥
（平成11年3月9日／カプコン大阪本社にて収録）



4号連続企画

株式会社カプコン
常務取締役
開発本部副本部長

船水紀孝（ふなみずのりたか）氏

INTERVIEW

「NAOMIの新作を今年のAMショーで1本出します！」

——ここまで、「ストⅢ 3rd」に始まり、「[illegible]」「[illegible]」……といったことを伺ってきたわけですが、最後はやはりNAOMIについて、とりわけ、カプコンのNAOMIタイトルにおける今後の戦略・ラインナップについて詳しく伺ってみたいと思っているんですが、いかがでしょうか？

船水紀孝（以下、船水） NAOMIは、現在のところは「パワーストーン」しか出していませんけど、今年のAMショーから来年にかけて、うちのNAOMIのラインナップは結構充実してくると思いますよ。

——そうですか！ ぜひ、どんなタイトルが出てくるか教えていただきたいんですが……。

船水 言いたいのはやまやまなんですけど……中には[illegible]もあったりして、まだ正式に発表できるタイトルは少ないんですよね。ただ、どんなゲームを作っているのかというのは、ある程度言えると思います。

石井ぜんじ（以下、石井） では、まず最初に、例えば「NAOMIで考えているアクションゲームがある」（[illegible]）とおっしゃってましたけど、それはどんな内容のゲームなんですか？

船水 簡単に言うと、アクションシューティングみたいなものを作っているんですけどね。基板の性能が良いということで、[illegible]、4人～最大8人くらいまで同時対戦できるようなものを考えているんですよ。

石井 それは、通信対戦で対戦できるんですか？

船水 そうですね。「スパイクアウト」みたいな、前方視点のアクションシューティングになります。銃を使ったり、キャラを投げたり、あるいは何かアイテムを使ってワナを仕掛けたりと、とにかくいろいろなアクションが楽しめるようにしてあります。[illegible]この作品はAMショーに出す予定です。

——登場するキャラや、世界観については？

船水 まあ、キャラクターは●●●の●●●●キャラを使ってるんで、世界観はその流れのままですけど、それ以上は言えないんですけど。

——あと[illegible]1つ、AMショーには[illegible]に合わせたいと思っていますが、[illegible]の対戦ゲームを作っていきます。[illegible]れも現段階ではまだ[illegible]なんですが……。

——それは、以前お話しされた「NAOMIの[illegible]」とおっしゃっていた、[illegible]タイプのゲームということですか？

船水 そうです。今は[illegible]について話しているんですけど、**この時代の人間は[illegible]に[illegible]るゲームになる**と思います。また、これも[illegible]できるように考えています。

——このタイトルについては[illegible]があるので、わかる人はわかるかもしれませんね（笑）。いずれにせよAMショーが楽しみになってきました。

石井 あと、[illegible]NAOMIでも[illegible]を考えているんですけど、どうですか？ シリーズの新作なんかは。

船水 ぜんじーさん、[illegible]すね（笑）。[illegible]シリーズも作ってますよ。これは今回もアッと驚くぐらいの[illegible]を考えているんで、楽しみにしていてください。この作品は、[illegible]「SNK vs.カプコン（仮）」と同時[illegible]。

あとは、カプコンの一連のシリーズの[illegible]れますよね。例えば『ヴァンパイア』や『ストリートファイターZERO』シリーズなどのへんの作品は引き続きCPシステムⅢで出てくるのかもしれないですけど、「私立ジャスティス学園」「スターグラディエイター」「パワーストーン」なんかは、NAOMIに[illegible]可能性があると思われます。

船水 というか、**パワーストーンは続編を作りますよ**。キャラを増やしたり、アイテムや技を増やしたりということになると思います。

そもそも、自分が考えていたパワーストーンっていうのは、フィールドもアクションも、もっと広い[illegible]

CAPCOM 船水紀孝インタビュー

範囲のものだったんですよね。

　例えば城のステージを考えた場合、今のパワーストーンだと「城の中」という形でフィールドが限定されてしまうんですよ。でも僕が考えてたのは「城の中」もあれば「階段の途中」「城の外の踊り場」「城壁」あるいはそこから飛び降りて「城の周りの水路」に潜って闘う…という具合に、もっともっと動ける範囲が自由だったんです。アイテムにしたって、いっそのこと馬に乗って闘うぐらいまでのことを考えていたんで。

石井　となると、続編では、船水さんが本来考えていたスケールでのパワーストーンを構築することが最大の目標になるわけですね。

船水　元々パワーストーンって、そういう企画のゲームだったからこそ、GOサインを出した経緯があるんですよ。今のままだとまだまだ制限されてる感じが強いんで、続編では、本来あるべき形に仕上げていきたいと思っています。

　あとは、NAOMIってビジュアルメモリー（VM）を介したドリームキャスト（DC）との連動が可能じゃないですか。この機能を使った遊び方も考えているんですよ。

　さっき言ったvs.シリーズの新作（SNK vs.カプコン（仮））にしてもそうですし、去年発売したPS版の『私立ジャスティス学園』なんかは、キャラの育成モードがあるんですけど、これをNAOMIでやった場合、DCで育てたキャラを、VMを介してNAOMIで対戦というふうにもできるわけですよ。

　だから、もしジャスティス学園の続編を作るなら、そういう連動性を必ず実現させていきたいですね。

——いずれにせよ、カプコンのNAOMIタイトルに関しては、ジャンル的にもバラエティに富んだラインナップになっていることは間違いないようですね。

船水　とりあえずは、AMショーを楽しみにしていてください。



PROFILE

船水紀孝

85年入社。入社すぐに『ガンスモーク』チームに配属され、キャラクターデザインを担当。87年リリースの『1943』からプランナーとしてアーケードゲーム全般に関わり、95年の『ヴァンパイアハンター』で初めてアーケードタイトルをプロデュース。主な代表作は『天地を喰らう』『ヴァンパイア』『ストリートファイター』『ストリートファイターZERO』等、一連の名作シリーズをすべて手掛けており、現在は、ゲーム制作全般の統轄責任者を務める。



操作性が単純で、かつ自由度の高さが好評だったパワーストーンだが、まだまだあれでも、船水さんが当初抱いていたイメージまでには至ってないらしい。よって2作目では、本来1作目で提示すべきであったスケールの大きさ、自由度の高さが求められることになりそうだ。

基板間通信のゲームには大変興味を持っている

——船水さんが「アーケード業界の標準基板」とまで公言するほどのNAOMIですが、やはりこの基板には、いろいろな可能性が秘められていますか？

船水　NAOMIはいろいろと使い勝手がいいですし、今までうちの基板では実現できなかったアイデアを落とし込むことができるんですよ。

　そもそも、ハード的に、今までCPシリーズの基板でうちがやってきたことというのは、竹ヤリでB29と戦っていたような感じなんですよ（笑）。ただ、竹ヤリは竹ヤリでも、切れ味は鋭かったという自負はあるんですけどね。ただ、所詮竹ヤリには変わらないという…（笑）。

　でも、**NAOMIの場合は、いきなり高性能のピストルを渡されたような感じ**なんですよね。至近距離でも遠距離攻撃でもOK。とにかく威力が違うんですよ。作ったときの手応えも当然違いますし。

　AMショーでは、自分視点の基板間通信の対戦ゲームを1タイトル出展するとおっしゃってましたが、NAOMIではこういった基板間通信ができるゲームを軸に展開していくんでしょうか？

船水　そういうわけじゃないんですけど、**やっぱり通信には非常に興味がありますね。**これからは、通信を主体にしたゲームが主流になってくるんじゃないかと僕は思います。

　まぁ、人vs.人が楽しいっていうのは、対戦格闘で結構証明されてきたと思うんで、今度は**基板間通信を使った〝ゲームセンター内ネットワーク〟の下地作りに着手していきたい**ですね。

善之字　通信というと、その競合相手として意識せざるをえないのが、家庭用ゲームやパソコン通信のゲームだと思うんですよ。

　特に最近話題なのがやっぱり『ウルティマ・オンライン』（※注1）とかだと思うんですけど、あの作品の魅力っていうのは、ものすごく膨大な人数が同時に参加できる点にあるわけですよね。アーケードゲームの通信の遊び方で、これに対抗するだけの手段はあるんでしょうか？

船水　もちろん参加できる数でいったら、到底太刀打ちできないですよね。ただ、パソコン通信っていっても、その環境を楽しめる人って、まだまだほんの一握りしかいないと思うんですよ。

　でも、ゲームセンターだったら100円玉1枚で誰でも手軽に体験できる。この魅力を最大限に生かして、かつ既存のゲームにはない通信ゲームの魅力を探っていきたいんです。

　そりゃ、個別のゲームセンター同士で通信対戦できれば言うことないんですけどね。日本だと電話料金も高いし、オペレーターの負担もかかってしまうんで…。

石井　2月のAOUショーで、アタリが『WAR』という自分視点の通信ゲームを出展したんですけど、アタリの人の話によると、アメリカの電話形態なら、ゲーセン同士の通信が手軽にできるそうなんですね。

船水　そうなんですか？それはうらやましいですね。日本でもそれができたら、絶対はやると思いますよ。

　ただ、現状いきなりそこまで飛躍することは難しいでしょうから、まずはゲームセンター内でのネットワークで、通信の魅力を感じてもらえる土壌を作っていくのが目標ですね。

　その場合、2人対戦だと既存の対戦格闘と何ら変わらなくなってしまうので、やっぱり4人〜最大8人ぐらいまで楽しめるゲームで勝負していこうと思ってるんです。

石井　ただ、1つの基板で最大4人まで遊べるんだったらいいんでしょうけど、ゲームによっては、基板が4枚必要という状況も避けられないですよね。

船水　う〜ん、だから結局のところ、NAOMIをもっと普及できるように、セガさんを始めとして、うちも他社さんも頑張んなくちゃいけないんですよね。

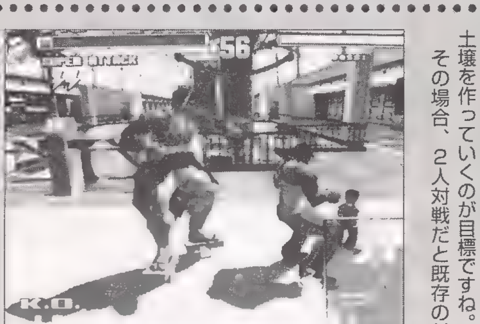
石井　1つ大きなヒットゲームが出てくれれば、オペレーターとしても否応なしに筐体をたくさん揃えなくちゃいけなくなるし、船水さんの描いている遊ばれ方になっていくと思うんですけどね。

　現実は結構厳しくて、今だと「最大8人まで対戦可能」と謳っても、そこまで筐体を揃えてくれるかというと…難しいですよね。

船水　だからこそ、面白い通信ゲームを開発していく一方で、当然ヒットの見込める対戦格闘も作って、NAOMI自体の需要を高めていきたいんですね。その両輪を同時に進めないと、僕が描いているようなNAOMI戦略にならないので。

石井　そうですね。ぜひNAOMIでは、セガだけでなく、カプコンにも頑張ってほしいところです。

船水　わかりました。頑張ります。



スパイクアウトのような、自分視点の基板間通信ゲームに対する同氏の関心は高い。

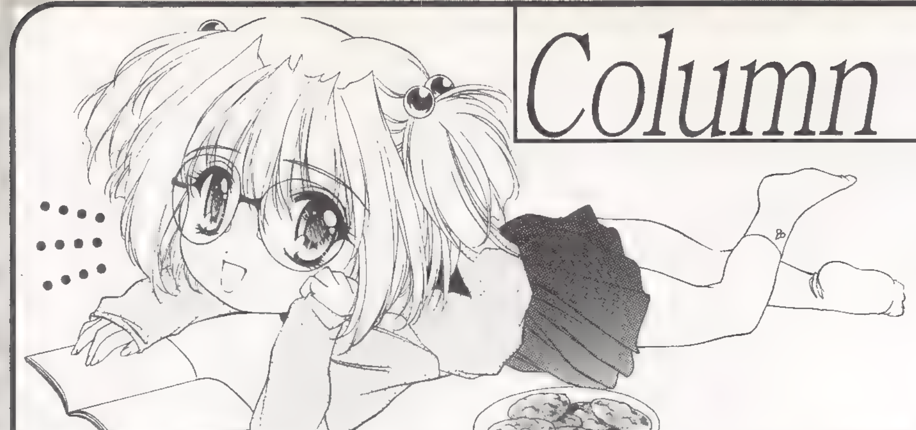
インタビュー総括

船水氏と会って毎回強く感じるのは、常にあらゆることを深く考え、より良いものを提供しようという姿勢である。そこには執念にも近いものを感じる。それはかつてゲームの最終調整に加わり、リリーフエースとして活躍した経歴と無縁ではないだろう。マニアに評価されるゲームは、細部まで考え尽くされていなければならない。その努力を惜しまない姿勢が、カプコンのゲーム作りへのこだわりや、業界を見据えた展望に生かされていると感じる。これからのビデオゲーム作りへのこだわり方に期待したい。（石井ぜんじ）

※注1……剣と魔法の世界観を軸とした、大人気パソコンゲーム。何千人ものプレイヤーが参加できるのが最大のウリ。98年に、エレクトロニック・アーツ・スクウェア社より日本語版が登場し、大ヒットとなる。

Column Courtyard

コラムの中庭



イラスト：きみづか葵

第18回 庄司と加藤&後藤の あたま てらぴ～

庄司卓（しょうじたかし）：小説家。主な著作に「それゆけ！宇宙戦艦ヤマモト・ヨーコ」（ＴＶ東京系でオンエア中）や「倒凶十将伝」（ＯＶＡ企画進行中）がある。

加藤洋之＆後藤啓介（かとうひろゆき＆ごとうけいすけ）．ファンタジーやＳＦ小説の挿し絵を中心に活躍中のイラストレーター。1989年星雲賞受賞。代表作「光脈水焔譜」CD-ROM作品集「夢帽子」など。



どうやら今回からコラムのレイアウトが変更になるそうで、このコーナーもちょっとお色直しされることになったようだ。まぁ、もっとも僕が書くことはあんまりかわり映えがしないけどな（^^;)。

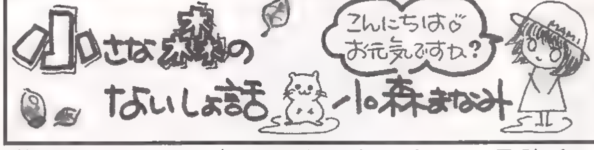
さてさて、このところまた協力プレイを売りにしたゲームが復活の兆しをみせてきているけど、その中で懐かしすぎるゲームが海の向こうからやってきた。『ガントレット　レジェンド』だ。野球に例えるなら巨人、F1ならばフェラーリとも言える名門ゲームメーカーATARIの大ヒットゲーム『ガントレット』（1985年発売）の完全リニューアル版なのだな。当然、画面は最近の風潮に合わせてポリゴン化されているけど、百円入れてレッツプレ～～イしてみると……。エネミージェネレーターに、宝箱のアイテム等など、おおこれは確かに『ガントレット』そのものではないか！いかすぞ、ATARI！

特に画面を埋めつくさんとばかりにあふれ出てくる敵を、地形を利用して倒していくという戦術がそのまま残っているのは感涙ものである(;_;)／。古いゲームが現代風にリニューアルされて復活という例は、これまでにも色々とあったけど、昔のイメージをうまくモダナイズできたものというと、これがなかなか思いつかないのだな。特にスプライトゲームからポリゴンというと、そもそも表現スタイルの問題なんだろうけど、まったく異なるゲームになってしまうか、今風でもオリジナルでもないどっちつかずの内容になってしまうことが多かったのだ。その点、『ガントレット　レジェンド』は巧い感じで元のゲームをアレンジしているようだ（ってのもクリアまで先は長そうだから(^^;)。

まぁ、もっとも今の読者の皆さんはオリジナルの『ガントレット』なんて知らないか。遅れ馳せながら説明させていただくと、RPG要素のあるアクションゲームで4人同時プレイが可能という点は『～レジェンド』と一緒。ただ画面はトップビュー見下ろしで、ゲームの舞台はダンジョン内ということになっていたのだ。プレイヤーの操るキャラは次から次へと現れるモンスターを倒し、宝箱の鍵を回収して次の階層へと向かっていくのである。

なぜか僕のいた会社には一時期、ATARI純正の筐体と一緒に『ガントレット』が常備されており、暇さえあればやっていた記憶がある。そうそう、そういえばメガドライブにも移植されていたはずだ。確か『ガントレット』を友人とプレイするためだけに、マルチパッドを買った覚えがあるぞ。それにタイトルは忘れたけど、ATARIのカラー液晶携帯ゲーム機リンクスで8人！まで同時プレイ可能な『ガントレット』の続編が出ていたはずだ。まぁ、日本国内で実際に8人同時プレイをやった人がいるのかどうか、エラく疑問だけどなぁ(^^;)。それにしてもこの分じゃ、一人でクリアはちょっとつらいかも『～レジェンド』。みんな協力乱入して！

第11回



『ゲームのパワー』

すごーくお仕事が忙しくて、どこにも行けない時。真夜中に突然、海を見たくなっちゃった時。

そんな時、私はゲームをします。「え!?小森サンてゲームをするの？」とよく不思議そうな顔されるのですが。うふふ、するんです。でも、〝速いもの〟とか〝こわいもの〟とかが苦手なので、出来るのが限られちゃってるけど…。

今、私が好きなのはドリームキャストの「ゲットバス」とプレステの「アクアノートの休日」（「フォトジェニック」も桜井愛美ちゃんの声を演じてるので、逆にユーザーの気持ちになってやってみたりします。けっこう泣けちゃって、ハンカチ握りしめてます）。

「ゲットバス」は釣りのコントローラーをくるくるしてると、なんだか自分が本当に湖のまん中でお魚さんを釣ってるような気がしてね。ドキドキしてしまいます。

逆に「アクアノートの休日」は、のーんびり海に潜って、ダイビング気分が味わえます。実際のダイビングは、ウェイト＋タンク合わせて10キロ近くを背負い、冷たいほうが水がキレイだからといって、秋から冬にかけて海に潜るのです。水に入るまでは、すんごくしんどいものです。体の小さな私は、ダイビングのライセンスを取るために、皆についていくので精いっぱいだったもの。

それを、人間の技術ってすごいんですねえ。

お家の中で、おコタに入りながらとか、シュークリームを食べながらでも疑似体験できてしまうんですもの。

しかも、こういうタイプのゲームはすでに現実を体験してる人をもまきこまなきゃいけないのですから、開発者のご苦労は並大抵のことじゃないでしょう。

色も、音も、振動も、動きも。私をすっと包み込んで、今ここにある現実からトリップさせてくれるパワー。素晴らしいと思います。この『一瞬、現実を忘れさせてくれるパワー』は、ゲームはもちろん、映画やテレビなどに共通する麻薬のひとつなんじゃないのかな。この『パワー』の純度が高ければ、共鳴する年齢層も拡がるような気がします。

そんなことを考えながら、今、私も純度の高い作品を生み出すことに、時間と心（と体力！）をつぎこんでいます。

実は3月にやった初めての個展を、この新声社の専務様方々が見に来て下さったんです。そして「これを本にしましょう！こんな時代だからこそ、こういう作品をたくさんの人に見てもらいましょう」と言って下さったんです。

びっくりしてしまいました。でも、心を込めて書いて、ほんとにほんとによかった。〝書きたい気持ち〟や〝伝えたい思い〟をいいかげんにしなくてよかった。とても嬉しいお申し出に、きちんと応えられるように。そして、待っててくれてる人に、誠実にお届けできるように。初めての『エッセイ＋画集』を作り上げています。

夏頃には読んでもらえるかな。でも、それまでにまた何回か『ゲームのパワー』の力を借りるんでしょうね。きっと。



小森　まなみ（こもりまなみ）

ラジオパーソナリティ、歌手、声優として活動するほか、エッセイ「こころのおくすり」を発表するなど、その活躍の場は広い。小社からいよいよエッセイ本も発売される予定。

〈番組時間帯〉

今春から番組時間帯が若干変わったぞ。要チェック！

『mamiのRADIかるコミュニケーション』

東海ラジオ（日）22時～22時30分
STVラジオ（日）26時30分～27時
KBCラジオ（日）22時30分～23時
ラジオ大阪（火）24時30分～25時

SEGA™ 名越稔洋のアナログスポット

第9回

ゲームとゲーム感覚

ゴールデンウィークは皆さん、どうお過ごしでしたでしょうか？　俺はしっかり仕事でした。

会社でふとみたインターネットのページに「ゲーム感覚で大金持ち！」というフレーズがありました。明らかにヤバい臭いがプンプンするのですが、そもそも〝ゲーム感覚〟ってインチキ臭く、危険なものが多いですね。〝ゲーム〟は面白くて私も大好きですが、〝感覚〟って加わるだけでイッキに変な方向へ行っちゃう。なぜなんでしょ？

きっと〝ゲーム感覚〟って、いい加減なんですよ。多分。何となく人を安心させる、甘いささやきの様なもんです。たとえばインターネット。相変わらず色んなページがあります。エッチなページはもとより、かなりキツイページもあります。いたずらな中傷や噂の投げかけなんかがそうです。確かに興味深いし、人間の深層的興味を駆り立てるという意味では、存在するのは理解できます。が、やっぱりいい気はしません。おそらく発信している本人としては、楽しいんでしょうし、見ている側も楽しんでいるんでしょう。需要と供給の関係は成り立っているわけです。そしてきっと、その関係は〝ゲーム感覚〟なんだと思います。でもこの場合の〝ゲーム感覚〟における〝楽しい〟っていうのは、いわゆるエンターテイメント的楽しさとは、俺は全く違うと思います。近い気はしますが、似て非なるモノです。

じゃぁ具体的にどう違うんだ？　と言われたら結局というか、やっぱり〝ルール〟の問題だと思います。

〝ゲーム〟には〝ルール〟が必要不可欠です。

実際によく「ネットは無法地帯だ」なんて言うじゃないですか。法が無い。つまりルールがないということです。そういう状況で行われているモノは、いい加減な〝ゲーム感覚〟と言ってもおかしくないと思います。俺にとってルールのない〝お遊び〟や〝ゲーム感覚〟は、ゲームではありません。むしろ悪ふざけに近い。

BBSのチャットも、そして電話も「通信手段」です。離れた相手に電話を使って用件を伝える。顔を合わせにくい相手に電話で打ち明ける。しゃべりが苦手な人がメールで会話をする。一度に離れた何人もが同時に討論するためにBBSを使う。これらは全て「通信手段」の正当な利用方法として理解できます。と同時にゲームでもありません（まぁ電話で好きな人に告白したりして、恋愛の駆け引き等があったりすれば多少違ってくるかも…）。

そしてさらに、純粋な通信行為である以上は、〝ゲーム感覚〟でもないはずです。しかし、ここでいったん妙な〝ゲーム感覚〟が見え隠れしてくると、「イタ電」になったり「爆弾メール」になったりしてしまうわけです。ホントに迷惑な話ですな。「〝ゲーム感覚〟とは〝イタズラ感覚〟なり」とも言えるかも。イタズラって本来は、楽しい行為としてとらえられがちなので、解る気もするけど。でも自分がされたらねぇ。

そうやって改めて見回すと、〝ゲーム感覚〟ってキーワードは身の回りに結構ありますね。〝ゲーム感覚で続けているうちにダイエットに大成功！〟とか〝ゲーム感覚で成績がぐんぐん急上昇!?〟なんてのも俺的にはちょっと??あ、あとクリエーターが〝ゲーム感覚〟でゲーム作るって言うのも、やばいなぁ。

ねっ。〝ゲーム感覚〟って、あなたはどう思います？



名越　稔洋（なごしとしひろ）

株式会社セガ・エンタープライゼス第11AM研究開発部部長。「デイトナUSA」を筆頭に、「スカッドレース」や「スパイクアウト」などをプロデュースしてきた。

第9回



MISSION：09
ゲームセンター繁栄計画 I

基板の入れ替えがポイント？ 自分のゲーセンを知る！

今年のGWのように「たいした新作も出ないし（失礼）、今のゲームもインカム悪いしなぁ…」という時期には、より一層へこみがちなオペレーターもいるのではないかと思います。しかし、インカムの入らない筐体を新作が出るまでほったらかしにするのは非常にもったいないと思います。場合によっては、最悪そのゲーセンの質を落としかねません。

行きつけのゲーセンで「このゲームやっているところ見たことがない」といったことありませんか？そういう筐体って、結局お客さんの休憩席になってしまうんですよね。

そうならないためにも、オペレーターは常にいろいろなゲームを設置することによって、お客さん離れを防がなければなりません。プレイヤーの好みを的確に見抜き、客層に見合ったゲームを提供する。このセンスこそが、今この厳しい時代に、オペレーターに最も求められる資質なのではないでしょうか？

例えばハイスコアが盛り上がっているところはシューティングの人気が高いとか、サラリーマンの多い場所では麻雀やパズル系が人気があるなど、必ず店ごとに特徴があるはずです。

新品の基板、筐体ばかり導入することは自殺行為同然です。また、逆に新品の需要が少なくなるとメーカーからのリリースも減少することになるので、あまり消極的になるのも考えものです。そこで考えられる最良の手段としては「中古の基板をうまく使う」ということです。

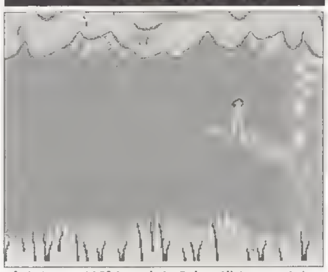
今のゲームの多くは数分しか遊べないゲームが多く、プレイヤーには「息抜きのゲーム」も必要ではないかと思うのです。例えば人気のあったゲームで、2～3年ぐらい前のゲームを入れてみると「あっ、懐かしいなぁ」という感覚が起きて、思わずプレイしてしまうこともあります。

『エリア88』や『ファイナルファイト』など大人気だったものでもいいでしょうし、『バーチャファイター』なんかは、今見てみるとものすごいカルチャーショックを受けるかもしれません。サービス精神ということでお客さんを驚かして喜んでもらってはいかがでしょうか？

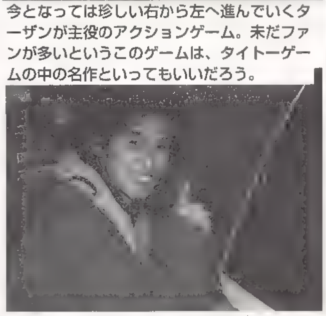
「今どき入荷してもなぁ…」という声も聞かれそうですが、「あれ？技忘れた！」「昔はノーミスで抜けられたのに！」とかいいながらプレイしてくれる人も結構いたりするんです。

新作に依存する体質では、この厳しい現状を打破することはできません。中古基板を生かした経営にはいろいろテクニックがあるので、このことについては次号で触れていきましょう。

今回の動作チェック！
「ジャングルキング」
1982年／タイトー



今となっては珍しい右から左へ進んでいくターザンが主役のアクションゲーム。未だファンが多いというこのゲームは、タイトーゲームの中の名作といってもいいだろう。



三國 満（みくにみつる）
アーケード業界の明日を見つめ続ける自称アーケードマニア。基板屋・ゲームセンターに勤めてきた。野望計画に一歩近づくことができそうな新しい職場が決定。改めてこの業界から離れられないことを再認識。



●すがわらくにゆき…『三度のメシより鉄拳が好き』なマンガ家。『おれさま！ ギニャーズ!!』（小社刊）好評発売中!!

編集協力：友人代表F田氏

西谷亮の AKIRAがんばる！

第14回

EX2PLUS ——序章 守り神よいずこ——

お久しぶりです。西谷です。

やっとEX2PLUSのロケテストが始まりました。前回も書きましたけど、ロケって開発の一大イベントなんですよね。とりあえず無事にロケまでこぎつけてひと安心。

というわけで今回から何度かにわたって、EX2PLUSの話をしましょう。実は書きたくてウズウズしてたんですよ。もう、大丈夫な時期だと思いますんで。

まず最初にやったのは、EX2PLUS製作会議です。問題点の洗い直しや、どういった方向性でいくのかを検討した結果、おおまかに以下のような意見が出ました。

1．1年以上経ったこの時期に「PLUS」を出してもいいものなのか？

2．どの程度の新要素を入れていくのか？何が変わるのか？

3．今まであったシステムの見直しはどうするのか？また、新しいシステム導入は？

1ですが、これは大きな問題です。私個人としてはEXシリーズはとても気に入っているし、EX2で悔やまれる点や調整したい点がたくさんあります。

でも、正直言って今のこのハイスペック時代に前作と同じボードのゲームを出していいものなのか？それで果たしてユーザーは納得してくれるのか？単に開発者のエゴではないのか？

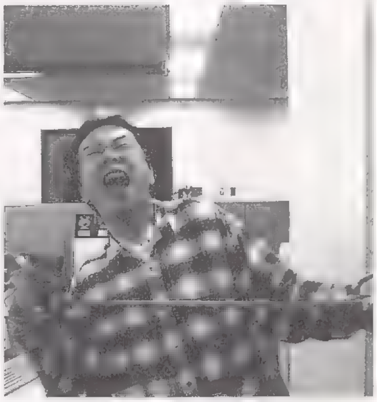
いろいろな意見が出ました。しかしここはファンサービスバージョンというイメージでいこう。また、やり残したことをできるだけやろう。良いものであればきっとユーザーは納得してくれるに違いない。と結論し、製作GOになりました。

2についても様々な検討がなされました。まずは前作のイメージを引き継ぐのか？それとも一新するのか？ここは1で述べた、ファンサービス、再調整という観点から基本的なイメージはEX2でいこうということになりました。しかしまったく同じではつまらない。できるだけ新しくなったイメージを持たせたい。よし、新キャラクターを追加しよう。まったく新しいキャラを2体。そして復活キャラ3＋サガットの4体で、計6体入れることにしよう。

しかしこんなに入れてデータ容量は大丈夫なのか？…あぶない。やむをえん。新キャラが増える度、キャラがいなくなる悲しみ度、天秤にかけてみた。うむ、増やそう、キャラを。あの人はEX2で守り神になっちゃったし…（EX2のエンディング参照）。

というわけで6体決定。他にもCPU戦を充実させたいというのもありました。まず、EXシリーズはCPUが変な強さを持っている。超反応とかはいやだなぁ。俺のせいか。もうちょっとやさしくしよう。さらにCPU戦で楽しんでもらうために、ボーナスステージも入れよう。ただのボーナスステージじゃないぞ。もっと、プレイをして有意義なものにしたい。

で、3なんですが、ついうっかりスペースを使い果たしてしまいました。中途半端なところで終わりになっちゃいますが、次号に続きます。乞うご期待。



西谷 亮（にしたにあきら）
株式会社アリカ 代表取締役社長兼第一開発企画部担当。
長年勤めてきた（株）カプコンを'95年に退社。独立して（株）アリカを設立。
ひらめきエンカウント率の高い若社長。

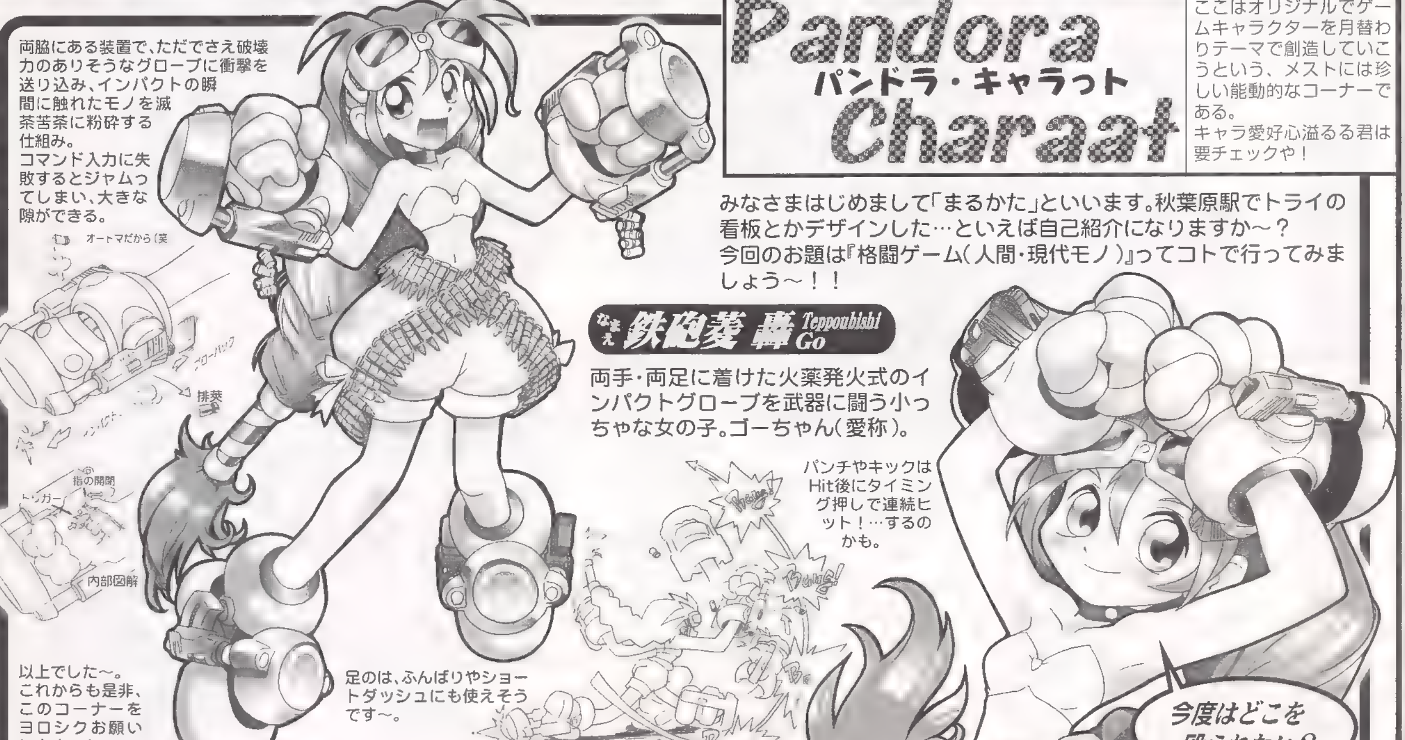
Pandora Charaat パンドラ・キャラット

ここはオリジナルでゲームキャラクターを月替わりテーマで創造していこうという、メストには珍しい能動的なコーナーである。
キャラ愛好心溢るる君は要チェックや！

みなさまはじめまして「まるかた」といいます。秋葉原駅でトライの看板とかデザインした…といえば自己紹介になりますか～？
今回のお題は『格闘ゲーム（人間・現代モノ）』ってコトで行ってみましょう～！！

なまえ 鉄砲菱 轟 Teppoubishi Go

両手・両足に着けた火薬発火式のインパクトグローブを武器に闘う小っちゃな女の子。ゴーちゃん（愛称）。



次回は、こうのゆきよさんの登場です。お楽しみに。

このコーナーでは皆さんからテーマを募集します。ハガキに描いてほしいキャラのテーマ（登場させるゲームジャンルや衣装などの**くくり**）を書いて、「パンドラ・キャラット」まで。また、このキャラ買った！というメーカーさんのご連絡も随時お待ちしています（本気と書いてマジと読む）。

BEBOP CIRCOPORTO

リポート02　リポーター：ギターフリークス琢郎

破竹の勢いだ！チルコポルト、今度は高知県にオープン!!音ゲーの種類の豊富さは、もう絶対高知一ですよ。一度遊びに来てくれたらそのスゴさがわかること間違いなし！

6月のたくらみ

ちょっと少ない？まぁまぁかなり濃いから勘弁を。

《チルコポルト新宿店》

6/16（日）　第1回ビートマニア4thライブ IN新宿（15:00〜）
6/27（日）　第9回ダンスダンスレボリューション ベストダンサー決定戦（15:00〜）
※雨んときゃうちに来いって！By柳

《チルコポルト茶屋町店》

6/6（日）　もしかして春麗って30代？ お待たせしましたスーパーアーツなブロッキング大会（19:00〜）
6/13（日）　回せがねっちグルーブビーツ！ 新曲爆発ビートマニア4thMIX大会（14:00〜）
6/27（日）　きっしーは帝王の夢を見るか!? ジェノサイド的ZERO3大会（19:00〜）

《チルコポルト古川店》

6/6（日）　スリルドライブ大会
6/13（日）　ビートマニア4thMIX大会
6/20（日）　DDR2ndMIX大会
6/27（日）　ポップンミュージック大会
※詳しくは店頭にて！

《チルコポルト明石店》

6/6（日）　ジョジョの奇妙な冒険 ファイナルッ！
6/13（日）　PSおメモリーカードで参加、DDRリンクver.ステップ王座決定戦
6/20（日）　月華の剣士第二幕　大会
6/27（日）　ブロッキングが熱い ストⅢ 3rdストライク大会

コナミホームページ
http://www.konami.co.jp

和歌山チルコぉ超フリープレイ開催in4月24日

私石山貴大（22歳・独身・シュミひとりはぁはぁ）チルコポルト和歌山で行われた、PCBフリープレイ会場に入場料をキッチリと支払い潜入、取材を忘れてヤリたい放題遊んできました。

ちゅうことで、当日の会場は紅白幕で仕切られ、入り口にはバド○イザーのビーチパラソルが立ち、一風怪しい雰囲気。がっ、一歩その中に足を踏み入れるとそこは薔薇色のゲーム天国。

格闘に始まり、シューティング、麻雀など最新のゲーム機がぁぁぁぁ…。淡なコマを出したり、ヨガなポーズをするお客さんもいて、やりたい放題、満面の笑みを浮かべ酒池肉林な快楽の世界に酔いしれていました。

さてここで盗み聞きで得た☆立松茂雄店長さんの談話…。

「うーん、いわゆる1つのぉ、スタートダッシュがですね。ベリーグレイトですね。まぁ、これを糧に今度はさらにビッグなイベントとしてスピード&チャージをですねぇ。ふるまえるわけですね。僕としても紅白幕の選択わぁ〜んぅ〜モアベター、んぅ〜いわゆるベスト。フ、フ、フ…」

この話はいったい?ともあれ第2回大会も実施されるみたい（?）なので、2年目に突入した和歌山店はこれからもチェックが必要です、と。以上。



当日かなりの存在感を出していた紅白幕、わかる？



チルコポルトin高知

またも新店ができたナリよ。チルコがトロピカール溢れる南国の地、高知パワーセンターに登場だ。国道2号線沿いにある、物販から飲食まで色々そろったナイスなパワーセンター。そのなかでもチルコポルトはかなりイッちゃってる、300坪の1フロアに、最新の機械と、かなりハスラーっぽいビリヤードを備えてるんでヤンス。

いや！マジで高知でこれだけ音ゲーをそろえた店舗は他にないっしょ！DDR、ビーマニ、ギター、ポップン、そしてドラムン!?（旧東スポ風）地酒を飲んで酔拳もどきなステップを踏む高知のあなた、チルコでそのステップをメジャー化させてみないナリか?しかし踊りゲロは禁止ナリよ、もちろん。

ウワサによると、ここの店長は関東の某店から送り込まれたスーパー○○店長。

通好みでマニアックなイベント、仕掛けに注目してみてくれ。

最後に、GWに重なったこともあって、オープンより店内は大盛況です!!すでに来店してくださったみなさま、ありがとうございますです。今後ともよろしくです。まだいらしてない皆様、ぜひ…。

そんな感じで、まっ、ひとつよろしくお願いナリ。

もういっちょう、フォーッス!!

フォースでましたな。

え?ビックバイパー?いや、そのフォースじゃなくって、4th、「よんばんめ」でんがな!もうこうなったらチョーさん呼ぶしかないよね。「みんな、4thやってるかー?んー聞こえねーなー、もういっちょう、フォーッス!!」

というわけで、もう茶屋町なんかチョーさんだらけだぜ!行けども行けどもチョーさんズ!キミも茶屋町のキング・オブ・チョーさんになってみないかい?そんな野望を虎視眈々と抱いている潜在的チョーさんに大朗報!茶屋町では3台の4thMIXをそれぞれ初心者用・中級者用・上級者用と称して、茶屋町オリジナル難易度方程式によって導かれた絶妙な難易度設定を施して稼働中。腕に自信がある人は上級者用にいきなりチャレンジできるし、「いやーん、この丸いのどっちに回せばいいのー?」なーんて言ってるキミには初心者用からプレイしよう!

段階踏んでの上達がなんと1つのお店でできちゃうんだから、コレを見逃す手はないよね!ふと気付くといつのまにか上手くなって、大人の階段上るキミはもう立派なチョーさん!!

DJバトルにチョーさんが起用される日を夢見ながら今日も茶屋町で4thMIXだ!!

アルバイト募集！

コナミのお店のアルバイトさんを募集します。明るくて、元気が良くて、ゲームが好きな人！特に女の子やハードに詳しい人は大歓迎です!!

- **●資格**　18歳以上25歳まで・店舗まで通勤可能なこと、未経験者、フリーター歓迎
- **●勤務地**　各コナミ直営店
- **●待遇**　交通費支給・制服貸与
- **●応募先**　時給、勤務時間等各店舗で異なりますので直接ご希望の店舗の「アルバイト募集係までお電話でのお問い合わせをお願い致します。

【全国のチルコポルトだよ】

《大阪府》
チルコポルト茶屋町店　06-6377-7767
チルコポルト南津守店　06-4398-1234
チルコポルト梅田店　06-6344-0523

《和歌山県》
チルコポルト和歌山店　0734-31-2280

《高知県》
チルコポルト高知店　0888-60-7778

《香川県》
チルコポルト高松店　087-869-2128

《兵庫県》
チルコポルト神戸ハーバーランド店　078-360-0744
チルコポルトモザイクガーデン店　078-360-2477
チルコポルト明石店　078-936-2040

《滋賀県》
チルコポルト草津店　077-554-3457

《埼玉県》
チルコポルト上尾店　048-777-2277
チルコポルト新越谷店　0489-61-4967

《東京都》
チルコポルト新宿店　03-3204-7390

《群馬県》
チルコポルト前橋店　027-237-4234

《宮城県》
チルコポルト古川店　0229-22-8677

《新潟県》
チルコポルト上越店　0255-45-2608

《千葉県》
チルコポルト茂原店　0475-25-9996
チルコポルト市原店　0436-75-6789

みんな、ありがとさん!

カプコンなんです!

最終回

このコーナー、今回で最終回なんです

1カ月のごぶさたっーというてから何やけど、毎回このコーナーを楽しみにしてくれている君たち、ちょっとそこへ座ってや。大事な話があるんや。

残念な話やが、この「カプコンなんです!」のコーナーは、今回で最終回なんや。…泣くんやない。カプコンの直営店はなくなるわけやないし(それどころか増えるしな)、ハイスコア自体は本誌でも続けていくさかいに、気丈に生きてや。さ、最終回やて気を落とさずにいくでー。

最終回は4月いっぱいまでの集計分のギガウイングのチャレンジハイスコアやな。あ、最終回やけど、プラサカプコン札幌店が参加店に加わっとるで。

表を見れば一目瞭然、カプコサーカス新潟東店(ZERO3大会の地方予選をやったお店やな)のMIR君が135兆3449億7449万4110点で、最終レースをぶっちぎり。使用機体はカーマイン、ルビー姉さんの機体やな。全体的にはヴィーダシュタットが多いが、カーマインのほうがスコアアタック向きなんか、使っている人をようみるな。

さて、惜しくも2位にとどまったメルヘンランド会津店のまねぺらす君は66兆2871億2934万1560点、3位のA君(メルヘンランド岸和田店)との差は、37億1683万71点。あのゲームにおいてはちょっとの差と言ってええやろ。さらに3位と4位について言えば、本当にわずかの差しかないしな。

参考までに全国内のハイスコアは、カーマインで約180兆5千億オーバー。まぁ、このコーナーは、徹底的にハイスコアを極める、というんやなくて、スコアちうものを意識してプレイするというのが趣旨やから、まずは周りにとらわれずにチャレンジや。コーナーが終わっても(スコアに関わらず)チャレンジする精神は、持っていてな!

今まで参加してくれた皆、おおきにな。

ギガウイング(最終締め切り分)

エントリーネーム	店舗No.	スコア	使用機体
MIR	19	135,344,974,494,110	カーマイン
まねぺらす	11	66,287,129,341,560	雷迅
A	1	65,915,446,040,850	ヴィーダシュタット
AAA	6	65,285,783,446,770	ヴィーダシュタット
ヒゲで奇妙な冒険	5	57,026,955,925,580	ヴィーダシュタット
AOI	30	56,607,489,968,660	カーマイン
Y.O	7	52,369,261,413,050	雷迅
BSS	15	49,498,111,577,420	ヴィーダシュタット
トカゲ	29	38,854,012,078,670	カーマイン
YAT	2	31,137,998,917,940	ヴィーダシュタット
STR	12	27,073,919,423,800	カーマイン
ARS	27	18,627,020,166,670	ポーチカ
オダイン博士	4	17,852,038,173,190	ヴィーダシュタット
千野　洋	13	7,566,472,702,860	ポーチカ
ROZ	14	5,260,855,257,990	ヴィーダシュタット
YTK	8	1,310,331,925,710	ポーチカ
AAA	9	7,773,770,120	雷迅

チャレンジハイスコア参加店

①メルヘンランド岸和田店
大阪府岸和田市土生町2-32-7
☎0724(39)8436

②マジカルカプコ豊田店
愛知県豊田市東山町1-5-1
☎0565(88)8020

③メルヘンランド可部店
広島県広島市安佐北区可部5-11-17
☎082(815)5363

④プラサカプコン相模原店
神奈川県相模原市中央1-3-9
☎0427(51)2177

⑤ビバ・サーカス熊取店
大阪府泉南郡熊取町紺屋1-26-1
☎0724(53)5689

⑥ビバ・サーカス茂原店
千葉県茂原市高師1735
☎0475(25)8428

⑦メルヘンランド弥富店
愛知県海部郡弥富町大字鯏浦字南前新田123
☎0567(67)3144

⑧ビバ・サーカス本荘店
秋田県本荘市出戸町字岩渕下18
☎0184(24)3615

⑨ビバ・サーカス船引店
福島県田村郡船引町字原田14
☎0247(2)4524

⑩メルヘンランド分水店
新潟県西蒲原郡分水町大字笈ケ島4978-1
☎0256(98)4582

⑪メルヘンランド会津店
福島県会津若松市中町4-36
☎0242(28)0192

⑫メルヘンランド美濃店
岐阜県美濃市千畝2705番地1外31筆
☎0575(35)2677

⑬カプコステーション三条店
新潟県三条市須頃3-58
☎0256(33)7879

⑭マジカルカプコ佐和田店
新潟県佐渡郡佐和田町長木字腰前783
☎0259(57)2717

⑮ビバ・サーカス桜井店
奈良県桜井市大字吉備542-1
☎0744(6)4605

⑯ビバ・サーカス柏村店
青森県西津軽郡柏村大字稲盛幾世41
☎0179(25)3486

⑰マジカルカプコ取手店
茨城県取手市取手2-8-8
☎0297(72)6054

⑱カプコステーション十日町店
新潟県十日町市大字山本字谷内836番地
☎0257(52)5017

⑲カプコサーカス新潟東店
新潟市大形本町1-17-16-1
☎025(275)3777

⑳プラサカプコン富津店
千葉県富津市青木1-24-1
☎0439(80)1840

㉑プラサカプコン山室店
富山県富山市山室226-2
☎0764(93)0111

㉒プラサカプコン座間店
神奈川県座間市ひばりが丘4-6207
☎0462(56)3644

㉓プラサカプコンコスモタワー店
大阪市住之江区南港北1-14-16
☎06(6615)6151

㉔プラサカプコンエアロプラザ店
大阪府泉佐野市泉州空港北1番地
☎0724(56)8162

㉕プラサカプコン魚津店
富山県魚津市上村木413
☎0765(23)1102

㉖プラサカプコン野幌店
北海道江別市東野幌本町7番地5
☎011(385)6781

㉗プラサカプコン高岡店
富山県高岡市駅南2-1-1
☎0766(25)8226

㉘プラサカプコン横須賀店
神奈川県横須賀市若松町2-30-0100
☎0468(25)1471

㉙プラサカプコン大沢野店
富山県上新川郡大沢野町上大久保1985-1
☎0764(68)3067

㉚プラサカプコン札幌店
札幌市豊平区西岡四条3-6-25
☎011-857-0080

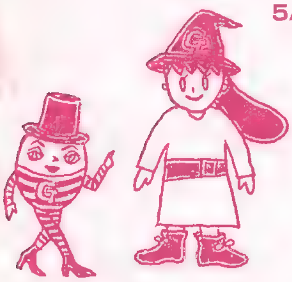
参加してくれたプレイヤー、協力店舗の皆さん、ありがとな!!

ゲーメスト

担当：福田柵太郎＆Mio

アイランド

5/15売りアンケートでアイランド面白いコーナー全米No.1を記録した
超芸魂。理由はやはり漫画や写真ネタが楽しいと。
『俺も漫画ネタ考えついたけど絵に自信ないしー』
ってなティーンエイジャソよ悩むなかれ。
面白さが伝わればOK、ネタが一番、画力は二番よ。
ハートやらフォースやらを総動員して今すぐ送ってクレイドル。
ちなみに2位は同率で議論とエロス村。（福田かMio）



今月のいっぱつ

ドライブのための「ドライブ」

☆自動車学校に通い始めた。車は怖いから…と今まで敬遠していたものの、いざ自分が運転するとなるとけっこう面白い。

教習のほかに、もう少し練習がてら車を動かしてみたい、ついでに言えば失敗しても大丈夫なように…そんな欲求を満たすべく、私はゲーセンに向かった。そう、レースゲームのために。

とはいえ、車を敬遠していたくらいだから、レースゲームさえロクに遊んでいない。攻略の記事もあまり読まない。皆目見当もつかないまま、店内をほっつき歩いた。

そこで見つけたのが「ポールポジションⅡ」（ナムコ）。1983年の代物であり、古すぎの感もあったが、100円2プレイにつられてコインを投入。幼稚園児の頃耳にした「予選スタートデス」のあの声がよみがえる。あのままだ…と約15年ぶりのプレイに浸る間もなく車は発車し、カーブにさしかかった。

教習所の教えどおり、カーブ手前でスピードを落とし、ハンドルを右に…。

「あれ？」

ハンドルが軽すぎる上によく回る。でもって、よく曲がる。コースは何でできているのか、と思いたくなるくらい。事故を避けるべくゆっくりと走ったら、1周ちょっとで終わってしまった。これでは練習にもなりやしない。AT車じゃないし。

しかたないので、残り1プレイはクラッシュを目的とした。今じゃ車の爆発なんてめったに見られない、そう考えると、チープな爆発もありがたく思えたりして。たぶん。

再び店内を見回すと、デイトナUSAを発見。なんと初級は20周設定。おまけにAT車ありで、コースが教習所のそれに似ているとあっては、プレイしないわけにはいかない。

やはり教えどおりキープレフトの原則で左側を走っていると、カーブがつらい。アウトインアウトはわかっているが、それでは右側通行になる。ルールは守らないと、と時速280km出してるヤツが何言ってやがる的なコトを考えたが、レース場は道路と違うということを教習で習ったのを思い出して、少々後悔。そんなわけで完走はできずじまい。

これで実際の車を運転することにプラスになったかというと―「？」だが、レースものをするきっかけができたことはプラスではないか、と。そういえば以前、何かの本でレースゲームをシミュレーターのように考えてはいけない、と読んだ記憶がある。あくまでゲームはゲームである、と。

そして数日後の技能教習。

「今日は後退（バック）ね」

「……！」

デイトナにはバック機能はない。

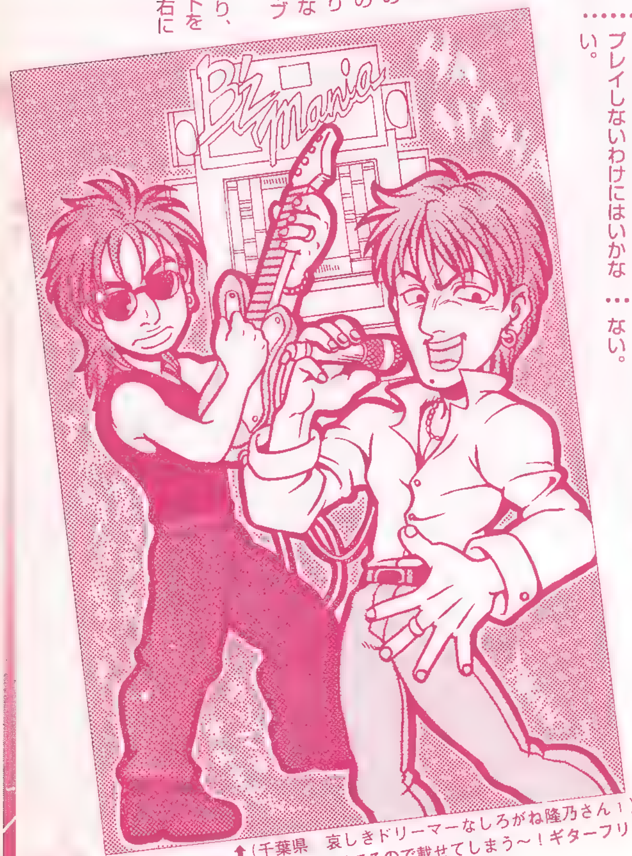
（宮城県　川村裂破君㋐）

Ⓜレースゲームには不慮のトラブルとかないしね。ゲーム中と実際の運転中とでは、精神的なものも絶対に違うだろうし。

教習所に通うようになってから、車に興味を持つのはもちろんだろうけど、同時にレースゲームにも興味を持つことがあるなんて、なんか自分の視野が広がるようでいいね。路上では安全運転、ゲームでは好成績と、両方で名ドライバーになってみてはどう？

㊗私も数カ月前から免許取得に挑戦していました。運転教本という名のインストカードを開始数日後に紛失したものの無事3～4クレジットクリア

運転もゲームもインスト無しで楽しめればそれに勝るものはないですな。基本もしっかりやるけどね。



⬆（千葉県　哀しきドリーマーなしろがね隆乃さん）
Ⓜ掟破りだが似てるので載せてしまう～！ギターフリークスとつなぐとさらにいい感じだ。

議論の夕べ



Ⓜ3 30発売号（No.259）の「待ち」もひとつの戦法「待ち」を崩す努力をしないで、自分の価値観を相手に押しつけるのはよくない」という、ストⅢ3rd求ム君の意見に、賛否両論たくさんの意見が集まった。

☆「戦法問題」ってデリケートな問題だったんですか（意外）？自分はてっきり「道理」としては容易に結論を出せるが、感情論がそれを阻んでいる」だけだと思ってました。

道理としては、「待ち」も「ハメ」もOKだと思います。そもそも「ハメ」という表現自体、否定的です。これからは「必勝法」と呼びましょう。それでは論証を行います。

その一。

勝つために闘っているのに、有利な戦法を放棄するのは非論理的。個人のプレイスタイルとして禁じ手を決めるのは自由だが、それを他人にまで押しつけるのは論外。

その二。

「必勝法」がゲームの価値をそこなうなら、それを調整するのはメーカーの仕事。プレイヤーがゲーセンでにらみをきかすのは越権行為。もしゲーセン初心者が、知らずに小パンチ連打とかしていて、いきなり相手に「それハメだろうが！」と怒られたら、怖くなってゲーセンから遠のいてしまうだろう。

その三。

勝つために手段を選ばないのがチキン行為なら、相手の「必勝法」を否定するのは究極のチキン行為である。いかにりっぱな言葉で飾ろうとも、「俺を勝たせるために手加減しろ」と言っているに過ぎないのだから。

以上です。

（茨城県　妖怪出魂君㉛い）

☆「待ち」をする人はまわりのことを考えていないと思う。なぜなら「待ち」はセクハラやいじめのようなもの、すなわち法律上してはいけないと規定されていない（最近されたのもあるが）だけで、相手に不快感を与え、道徳的に好ましくない行為だからだ。早い話が「君たち、もっと相手のことを考えたまえ」ということだ。対戦というやり方である以上、相手と二人でゲームをしていることとなる。「対戦ゲーム」とは何か。それは「勝利を求めるもの」ではなく、単純に「楽しむもの」ではないか。そして「楽しむ」ためには互いに全力を出すべきではないか。また、相手も楽しんでこそ「ゲーム」ではないか。

守りのターンも必要だから「待つな」とは言わない。だが、1ラウンドほとんど「待ち」をするのはやめてもらいたい。そんなものはゲームの本質とかけ離れているからだ。ゲームである以上、楽しくベストバウトができればそれで良いのではないか。

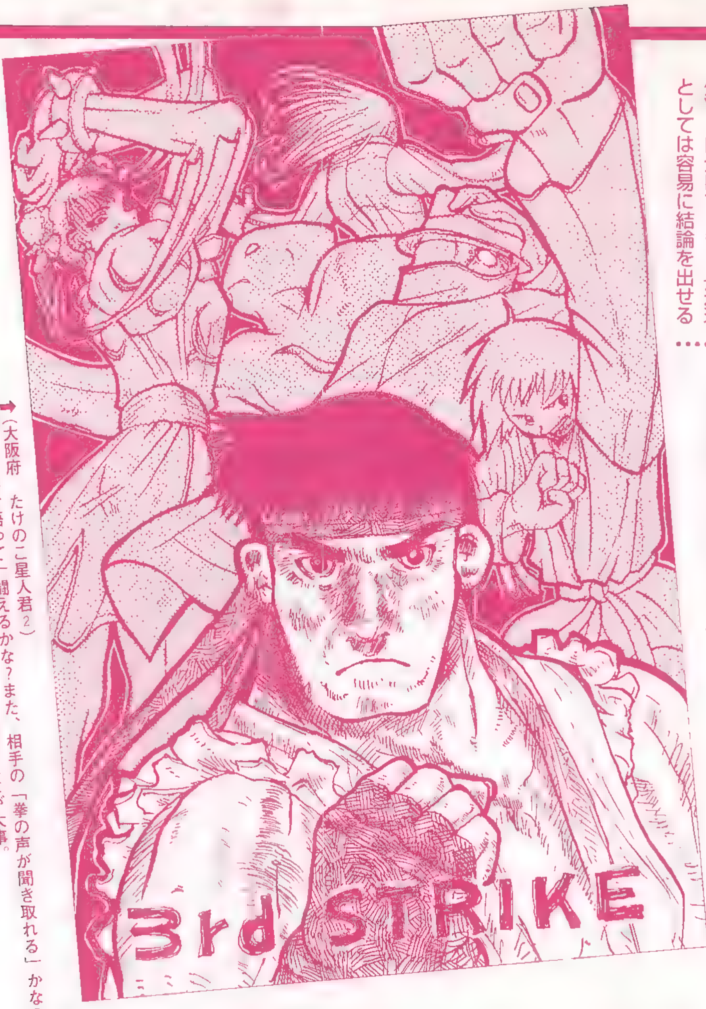
（新潟県　んじばあ君㉝）

Ⓜ今回は、勝利を求めて闘う人の意見と、勝利にこだわらず、楽しむ人の意見という、違う考えをぶつけてみた。待ち」などを認めない人は、それをやる人の何が不快なの？楽な（？）やり方で勝利をさらっていってしまうから？何でかな？

でも、考えてみて。前者が勝てる場合が多いのは、ある意味当然ではないか？勝つために、よけいな行動をそぎ落として、その人なりの全力をそそいでいるのだから。「楽しむ」ためにやってるのなら、勝てなくても「楽しめればいいんじゃないの？だめ？どうするのが「楽しむ」こと？

では、「相手のことを考えること」が、イコール「必勝法（人それぞれの「必勝法」があるだろうが）をあえて使わずに、勝ちをゆずってあげることだとしたら、そうすれば後者は満足するのっ…あれ、これじゃあ後者だって勝ちにこだわってるぞ⁉しかも、相手は全力を出せない…。

「？」がいっぱいついたコメントになったけど、これに答えられる投稿も含め、いろんな意見をたくさん待ってます

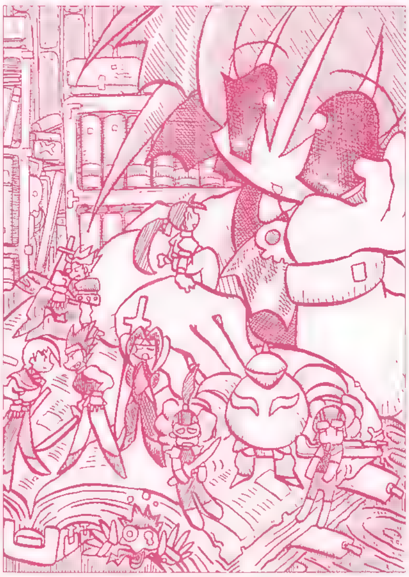


➡（大阪府　たけのこ星人君2）

Ⓜ君は、「拳で語って」闘えるかな？また、相手の「拳の声が聞き取れる」かな？

相手がどうこうよりも、みずからの実力を磨くことが大事。

お知らせ



⬆（東京都　タカアシ君3㊜）

Ⓜ悲しいお知らせをしなければなりません。アイランドや「今号のむーちゃん」で活躍の東京都のタカアシ君が、先日事故のため急逝されました。知らせを聞いた福田もMioもたいへんショックを受け、残念な思いでいっぱいです。

タカアシ君のイラストは、個性的な可愛らしいイメージが印象的で、ファンも多かったことと思います。

以前から決まっていた事ですが、アイランドではタカアシ君のイラストを、アイラントテレカに採用する予定です。私たち担当の、今までの感謝の気持ちをこめての決定です。タカアシ君のご冥福を心からお祈りいたします



➡(大阪府　千鳥足ツミレさん4)
㊗ごまんとあるジャンルの中、アニメヒーローRは水木一郎の兄ィだ！ほ、ホンモノですよ！



➡(福岡県　桜河志郎さん5)
㊗デドアラ2ではあやねたちの強さも、美しさも向上してるはず、期待ね。

普通の基準ってなんだろね

対戦格闘やシューティングでの自キャラ（自機）選択画面で、直感的に「これだ！」と思ったキャラは説明にほぼ必ず「玄人向け」「テクニカルな」と書かれている。
(鹿児島県　OKN君え)
㊗使いやすそうな好青年にカーソルを持っていくと、野性が警告音を発する俺たちって…。↑単なるひねくれもん？

ポップンミュージック2の「アイドルガール」のラヴファイア良すぎ！CD化希望。
(兵庫県　V.G.2部入部希望DEC君お)
㊗アイドルガールもマサラもメロウもやりたいぞー。でもそれは3回プレイすることを意味し、本日飯抜き大決定

むかしむかし…ゲーメストを買って家に帰ると…そこには同じ号のメストがありました。

めでたしめでたし…(泣)。
(神奈川県　伊集院P君か)
㊗今流行りのクローニングですな。これでアンケートは送り放題、というわけでアイランドに投稿よろしくぜよ。

福岡天神であったサイキックフォースオンリーイベントの時に注文カードでドリキャスを買ったら、ゲーム売場まで行かなきゃいけなくなった。
私も友人もコスプレをしていたため、超さらし者に…。しかも、店員さんはごていねいに帰りはエスカレーターで案内してくれた（ベ●ト電気店内）。
すれちがった時の見知らぬ兄ちゃんの視線が痛かった…(泣)。
(福岡県　マイトラブ　杉瀬さんき)
㊗法則が干渉しない地点、夢運びによる糾合、そんな感じでお疲れさま。ヴェルファーレのサイキッカー謝肉祭に行った編集者は「キースとウェンディによる抱擁しながらの痴話喧嘩シーン」を目撃したそうな。が、頑張ってるぅ。

最凶の移動魔法 SARA-BA KIBAN！

私が行くゲーセンではガントレットレジェンドをしていると、蚊も攻撃してきます。デスよりイヤでふ。どこにジェネレーターあるのかわかんないし。
先日、私は11枚のルーンストーンを集め、4つの鍵を集めて祭壇に行き、スコーンと戦いました。
地下に逃亡したスコーンを追って、残りのルーンストーンを見つけだし、ふたたびキーを集めて、今日こそはとスコーン討伐に向かったのですが…。
ヤツは基板自体もどこかに吹き飛ばしてしまいました！LV99ファルコネス、LV86ジャッカルは、12枚のルーンストーンとともに消えてしまいました。
そして、失われたガントレを求めて旅が始まりました…。ああ、データが初期化されてなければよいのですが…。
(長崎県　鍵持ちの青年君く)
㊗どうやら全国の冒険者はスコーン討伐を急いだほうが良いみたいだ。鍵持ちの青年君はふたたびマイデータに巡り会えるのか？導きの石板よ答えを…。



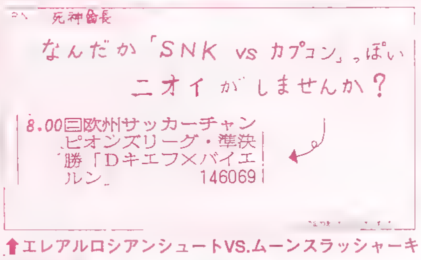
⬆(京都府　佐々岡ゆりのさん6)
☆それじゃご機嫌なカポエラにゲーセンで踊ってもらおうかな？せーの、BUST A MOVE！

起爆剖マキシマム SNK VS カプコン

いつぞやのメスト企画記事『KOF VS.ストリートファイター』は検証でしたが、まさか現実の話になるとは『SNK VS.カプコン(仮)』！ルール、キャラクターのタッチの統一、調整…問題は山ほどあると思いますが…。
期待しています！
(千葉県　モック君け)
㊗前号のインタビューでは両社とも非常に頼もしい益荒男な発言がバシバシ飛び出していたなあ。SNKとカプコン、どちらのFANが遊んでも納得できる（予定）という夢の産物に胸を高鳴らせつつ2000年の春を待とうではありませんか！

SNK VS.カプコンの対戦格闘でカプコンからは『天地をくらうII』の『美々』を出してほしい。そうすれば『餓狼』のマリーと『竜虎』のキングで『ポップンミュージックチーム』の完成！
(福岡県　LK君こ)
㊗しっかりプレイヤーキャラで編成されてるのがミソ…彼女はミミじゃなくて美美（メイメイ）なのだー。

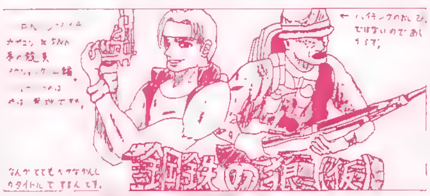
個人的には「ファイアースープレックスVS.マッスルボマー」をプレイしてみたいです。byプロレスFAN
(兵庫県　ルプラン君さ)
㊗ボマーのキャラデザイン原哲夫先生タッチでキメッ



⬆エレアルロシアンシュートVS.ムーンスラッシャーキャッチ！7



⬆最強のグラップラーは誰か？積年の謎は来春解けるだろう。8



⬆VS.NAM-1975じゃだめですか？9

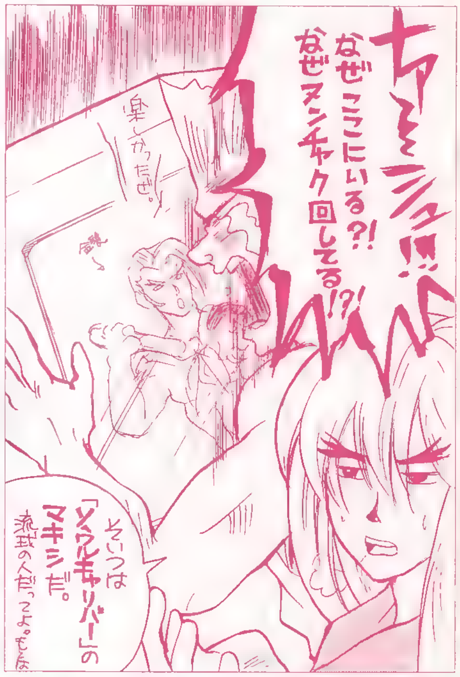
のんきな日常



☆ある日の弟との会話。
俺「ジョジョの次は、なんと言ってもマサルだろうな」
弟「いや、そりゃいくらなんでも無理だろ」
俺「マサルやマチャ彦はもちろん、メソやヨロシク仮面も外せないな」
弟「いや、だから」
俺「それから相手をセクシーコマンドーで『ガビーン』て状態にしとかないと、ダメージ半減とか」
弟「いやだから…」
　三分後
俺「エリーゼのゆううつからの派生で、ヒヨコ走りやハトになって」
弟「スーパーコンボは『とし子宇宙へ』とか」
俺「メソはやっぱ巨大化するんだろうな」
弟「スーザンの負けポーズは魂抜けて『いける!!』とか」
俺「アフロ君はピータンくらいしかいいネタないしなぁ…」
弟「それなら門凱なんてガムだけじゃん」
俺「ラスボスってジゴック…?」
弟「それじゃ隠れキャラは若校長…?」
俺「だったらサトルは…」
弟「それならオンティーは…」
　そう、俺たちゃ重度のセクシーメイト。
(神奈川県　齋藤秀和君ⓒ)
Ⓜ必殺技コマンド表なども作って送ってくれたぞ…。やる気満々の兄弟である。



➡(東京都　都氏さとみさん10)
Ⓜう〜ん、人気キャラだし、いなくなっちゃうことはないと思うけど。いなくなったら抗議の投書でSNKビルが傾くでしょ。



➡(神奈川県　きしちさん11)
Ⓜ…しょうがねえよ…違いはモミアゲくらいだもんな…。

☆私の友人Tは、ロシア語学習歴四年、もうロシア語ペラペラなマスター・オブ・ロシアン(ロシア語使い)である。
　ゲーム歴は浅いが、サイキックフォースはけっこううまい。
もちろん使用キャラはエミリオ(Tは男だけど美形好き…)。
　ここまではなんてことない話ですが、Tのスゴイところは、エミリオの全セリフをロシア語訳してしゃべってるところです。スゴイというよりヘンだよ、コレ。私が一人でやっているときも、となりでロシア語モード発動してるし…。さらに、エミリオの超能力技名をいったん日本語に戻して、そしてロシア語に訳してしまうんです。シャイニングアローやプリズムシールなどが、何やらワケわからん技名になっちまってるんだなー…。おそるべし、マスター・オブ・ロシアン!
　ヘンな友人が多い私ですが、Tほどヘンなヤツはいません。
Tに言わせると、
「エミリオは、ロシア出身であるからにはロシア語しゃべらなきゃいかんし、技名もロシア語でなきゃいかん」
　だそうで…。んー、でも考えてみりゃ、Tの言ってることは当たり前のことか…。それじゃ、中国語学習歴一年とちょっとの私は、ウォン社長のセリフ、そして技名を中国語化してみようかなー、なんて、私までヘンなヤツになるやないけ。
(惑星グラディウス在住　かっ飛び「サイドエフェクト」野郎クレイズⅡさんⓢ)
Ⓜ最近、技名などを訳してみる研究熱心な人が多いね。うん、私もそのキャラの国の言葉で必殺技名がついててもいいと思うもの。なんにせよ、知識吸収には役立つね。それにしてもT君、その場でロシア語モード発動できるとはスゴイね。ヘンかもしれないけどさ。



➡(福岡県　ハイパーT君12)
☆守らなければならない何かのために。四人の想いは赤き空へ飛び立つ。

☆No.260のアイランドの広石厚也さん、ダンスマニアについてですが、「Z-Pマニア Ⅲ」はいかがでしょうか? これにはスマイルD.Kの「バタフライ」や、パパヤの「ヒーロー」、JS16の「stamp to my beat」などが入っていて(ほか20曲以上)お買い得ですよ? ちなみに金額は2500円ほど。
(沖縄県　柊ちはや君ⓢ)
Ⓜ広石さんをはじめ、ダンスマニアを買い集めるのに疲れたみんな、もしまだ知らなかったら今すぐCD屋へGO!
㊞ちゅうかDDRサントラ二枚組があるよ。

☆冬目景先生の色紙欲しさにメストNo.263を38冊購入したのはいいが、アンケートに記入するのにとても手間がかかることに気がついた。しかも、切手代もばかにならない額である。どーやって生活すればいーのだろう。
(東京都　めぞん一刻君ⓜ)
㊞この号のアンケートは冬目景先生一色に染まっていた…。



➡（東京都　守山「バーチャバカ」いつかさん⑯）
☆「私の中の、私だけのベストゲーム」移ろいやすい世の中で、かけがえのない物がある。

武力ONE ～輝く季節～

「おっ、おおっ、おとこくせええ～!!」

それは現役男子高校生のオレにとっては衝撃の発表だった。その時の驚きようといったら、FCソフト「トランスフォーマーコンボイの謎」の9面がループしているのに気が付いたときと同じぐらい、いや「火の鳥　我王の冒険」の最後のステージを発見した時くらいショックだった。

――「武力ONE」である（ちなみにワープロ打ちする時は「BURIKI」じゃなく「BURYOKU」のほうが良い感じだ）。最近の格闘ゲームの流れに逆らうようなAL雄『ぶりが一際輝いている！

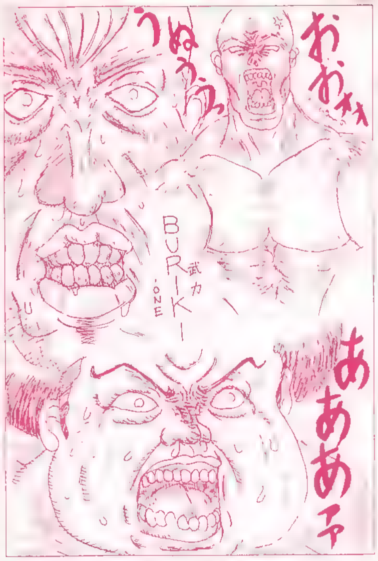
しかも、登場キャラ全員スゲー濃い!!まるでSNKが「オレについてこい！」と言っているかのようだ。おぉう、オレもついていくぜ！

それにしてもこの西園寺貴人とやら、どーも庵臭がするぞ。西園寺みたいな軟弱モヤシっ児をオレは認めん。合気道の達人は『老人』と相場が決まっているだろうがっ!!貴征（貴人の祖父）を出せ、貴征をっ！

とにかくっ、オレは発売に向けて今日から毎日腕立て伏せ20回とヒンズースクワット50回をやるぜ。良い子のみんなも発売までにしっかりと体を造っておこうぜ！　約束だぞ！

（東京都　天空の要塞B-17君㋝）

㊙女キャラという薄め液がない工作用シンナーのごとき超濃度！それが武力だ！放射能をも弾き返せそうな筋肉男が揃ってるぞ。私も飯代削らず三食喰らって筋肉つけてから武力ってみようかな?。



⬆（大阪府　D SYSEM君32）
㊙…ま、こんな感じだ…。

別冊リキスポ 坂崎家の謎

武力～ブリキ・ワン～　坂崎リョウ参戦ー32歳ということはユリは…おばさん!?

（千葉県　RYO君㋟）

㊙余裕っちザマしょう。

No.260の武力記事よりリョウは他ゲームのプロフィールと照合すると1999年現在本当は42歳のはず。彼は過去から来たらしい。徐竜誠は1983年生まれで18歳である。彼はどうやら未来から来たらしい。

武力の選手は顔濃すぎ!!怖すぎ!!

（東京都　アルテマ無駄無駄君㋠）

㊙経歴詐称か？どんなにぶちゃむくれた濃顔でもヒーローになれる。強ささえあればな！



⬆ジグソーパズルのように2つのネタがぴたりぬらりと。並べて掲載だ。⑭⑮

ブリキ　プレイルポ　スグオクレ　フク

あの娘はスティ～リ～ 無機物ラバ～ズ

LAマシンガンズで本来、救出すべきはずの大統領にしこたま弾丸をブチ込んでしまいました…。「やべェ。これじゃどっちがテロリストなのかわからねェーッ！」

と思いながらもボスを撃破。するとデモ画面に、メッセージが流れ「大統領は無事保護された」との事。

うーむ、一体どこらへんが無事なのかよくわからんが、大統領と言うだけはあって丈夫な体をしていらっしゃる。おかげで任務も遂行できたし。めでたし、めでたし。

（長野県　奴は不死身だ！君㋡）

㊙まあ、あの敵がわんさといる乱戦状況じゃしかたあんめえ。悪気があったわけじゃないんだし、ドンマイドンマイ、と神父のような口調で諭す私

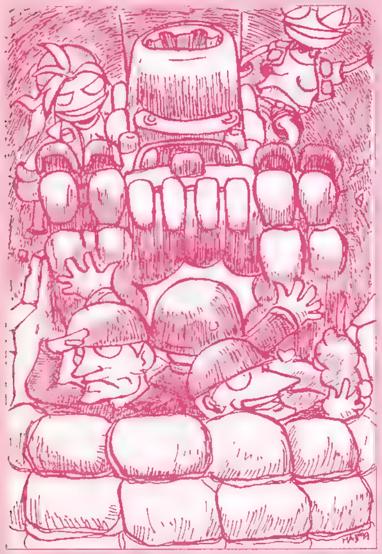
スーさんが言った「ガンダム世代」が感動するようなバーチャロンが新宿ジョイポリスに出た。なんと、コックピットの中に入ってプレイできるというもので、ダメージ等の機体の振動がコックピットに伝わるというもうヤバイものだ。

スーさんぜひプレイしてみてください。「認めたくないものだな、自分自身の若さゆえの過ちというものは…」

（千葉県　T.M.A2君ⓒ）

㊙スーさんに入場券渡しておいたからそのうちご相談の場で回答がもらえるんじゃないかな？

私もバーチャロンスペシャルをやったが、ターボでカッコンガッコン振動、旋回でまたガコガコシェイク、こいつぁ酔える！たまらず3ラウンド目で緊急停止ボタンを押し係員のお姉さん（マチルダさん似）に引っ張り出してもらったぞ。それぐらい凄いってことかな。撤去の予定はないそうなので全国のバチャッ子5.4はこぞって行くべき。



⬆（富山県　HAB君⑰）
㊙当たり屋戦車グループ接近中！

今号のミスターBIG

はじめてDDRをやろうとしたら、足がパネルに合わず、ミス連発。コナミさん、足30.5㎝用のパネルは用意できませんか？

（東京都　フケ顔男爵君㋣）

㊙ちなみに手が小さいMiはポップンミュージックがうまくできないそうな。



➡(北海道 スパイクアウト部 竹野内河月さん㉑)
Ⓜクラッシャー集団スパ部よ永遠に…。



➡(東京都 素敵☆凡人君⑳)
Ⓜスタンドもへぼこいんだ。

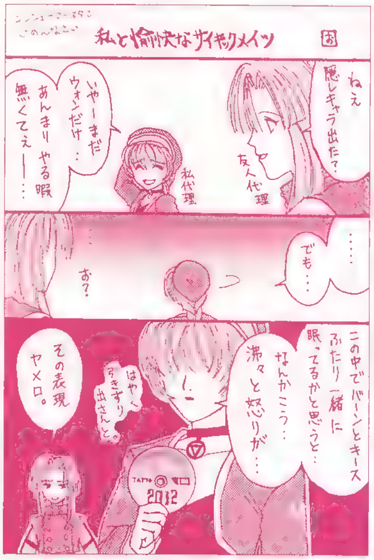
超芸魂



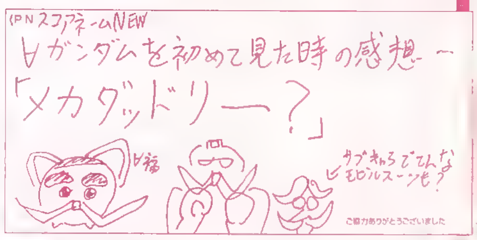
➡(石川県 故島良さん⑱)



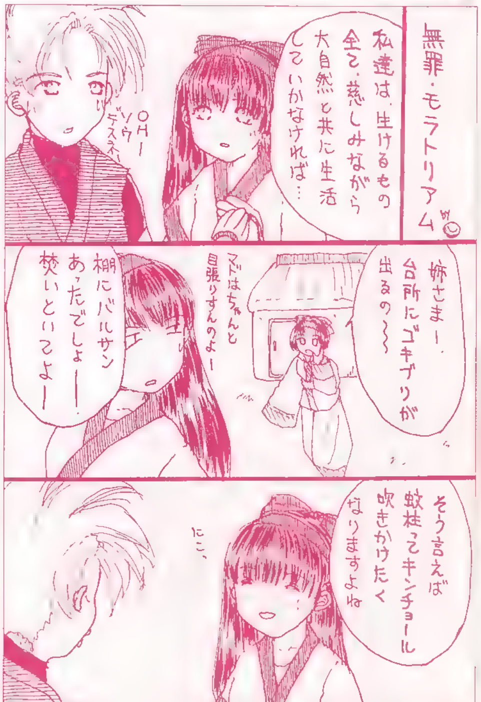
➡(東京都 MK-Ⅲ君㉓)
Ⓜ何となくキャラかぶってるしねえ…。



➡(京都府 バングリユーザー大山高嶺さん㉒)
Ⓜ仲良くべったんこになって眠ってるんだね。



⬆Ⓜ紅茶が燃料。⑲



⬆(新潟県 しゅうこさん㉔)
Ⓜ慈しむったって、ゴキブリうじゃうじゃいるのを、ニコニコ見守ってるナコルルもイヤだよ。ちなみに「北海道にゴキブリはいないんでしたね」とご本人のコメントが。

☆絶対無敵ドライブゲーム「スリルドライブ」で、誤って人をひいてしまったときの言い訳&ごまかし。

弁明 / 言い抜け

1「車道でモタモタしているヤツが悪いんだ」
2「大丈夫。たいしたケガじゃないよ」
3「うわ。保険効くかな」
4「急に車が暴走しちゃってさ」
5「親父、仇はとったぜ!」
6「えっ、今の人間だったの?」
7「今の行動は正当防衛であるからして、無罪!(擦れ声で)」
8「この国の法律は、俺なんだよぉ」
9「知らない。私、3人目だから」
10「くそう。故郷には年老いたおっかあと、苦労している妻と3人の子供が腹をすかせて待っているというのに。こんなところで警察のやっかいにはなれねぇ。こうなったら地の果てまで逃げてやらぁ」
11「はたして、このドライバーの運命やいかに。次回、急転直下の最終回を期待して見るべしはいパーン!(早口かつ机を打音)」

釈明 / 逃げ口上

言い訳ってのは、どうしようもない困りごとを言うのさ。
(長野県 いぶき君㊎)
Ⓜ原稿がしめきりに間に合わないときの言い訳とかねえ。どうしようもないねえ(笑えない)。
㊞「一生のお願いだから明日まで!」もすでに三度目。ストックねえっス。

世紀末の大問題解決ゲーム

官公庁推薦パロディーゲーム

『零クライシス』

☆いわゆるコンピューターの2000年問題は、政府に特別委員会の発足を促した。ゼロが並ぶことから、それは通称「零クライシス委員会」と呼ばれた…。

さて君の任務は、与党たい党のだあく菊池になって、西暦2000年度に狂い出しそうな旧型コンピューターを発見、行政指導の名の下に完全に破壊し、将来の安全を確保することだ。

オンブズマンの評価を上げろ

では詳しい内容を説明する。スタートすると、君に対して諸外国かやマスコミから「問題への対応の鈍さ」を指摘するプレッシャーが次々にかかってくる。

これらは「現在前向きに検討中です」ショット（略して前向きバルカン）や「鋭意努力しております」光線（努力レーザー）で激破してくれ。

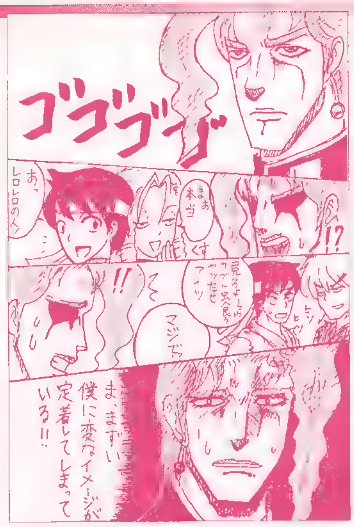
しかし、打ち損ねて黙殺・先送りしてしまうと委員会の浸食率が上昇、100％になると強制的に解散・総選挙へ突入して大失敗、即ゲームオーバーとなる。

よって0％を維持し続けるのが望ましいが、そうすると中小企業からの苦情の嵐や票目当ての族議員の圧力、さらに仕事量の増大に伴う官僚の抵抗の激化に闇組織「新生のあ」の殴り込み…と難易度が大幅にUPするというジレンマがある。適度なお役所仕事を心がけよう。

なおボタン同時押しで緊急回避ボム。これを押すと、某国のミサイルのような人工衛星や偽装工作船が進入してきて、一時的に世論の避難がそちらへそれる。追い詰められたら有効に使いたい。

ただし、やり過ぎると本物の戦争がぼっ発してゲームどころではなくなってしまう。十分注意してくれ。

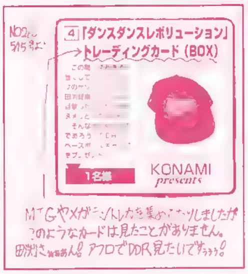
（愛知県　KLM．JFP両氏へ捧ぐ」スカタン1号君(ま)）



↑（神奈川県　WAT君㉖）
(編)本来ならば美形にカテゴライズされるのだが、レロレロ。



↑（京都府　MILMILさん㉕）
(編)ハーミットパープルでイカサマ打牌だ！



⬅（東京都　TNT火薬君27）
(編)「こんなミスを犯す輩がいるぞ、プレゼント頁担当のまんまん殿。タックルからキメ反り投げもんだな」
まんまん「あわわ…ごばっ」
(編)「新潟の上国帰り君は（誤植に）そろそろ笑えなくなってきたぜ新声社」と手厳しいな」

猛者通信の連載（次の号に載って無かったけど）「恋してハイスコア」は実話なのでしょうか？
（東京都　健一君(に)）
(編)書物の知識など宇宙ではなんの役にもたたない、ということでご勘弁を…。

このあいだカンフー道着でDDR2やってる少年がいました。やっぱり修業ですかね？それとも罰ゲーム？
（福島県　ネス君(ぬ)）
(編)コナミ80' ギャラリーのイーアルカンフーにインスパイアされたとみた。

コンビニでバイトをしてるんだけど、週3ペースで石井と名乗る30代後半の男性から電話でクレームがくる。身元が気になる。
（宮城県　宝玉君(ね)）
(編)噂の石井ぜんづ（No.260初出）なのか！

鉄拳タッグトーナメントで合体技があるとしたら、オーガとタッグを組んだ場合、相方は皆、全員吸収されてしまうのだろうか。
（北海道　MR．BOO君(の)）
(編)嗚呼、保存食の憂鬱。

ネオジオ仮面のよーなバトルギア侍。しかし、なぜ侍なの？
（東京都　サイキック侍君(は)）
(編)堕亜狗菊池様の普段着ではないかと。

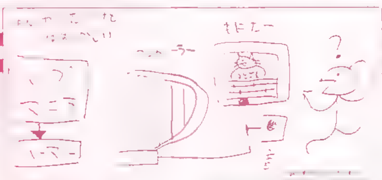
先日、夢にARIKAの三原氏が小林真文先生と出てこられました（あの絵であのままです）。どうにかしてください。
（北海道　仲井六段さん(の)）
(編)道伝情報に隠されていた時限キャラ　ご相談の場に解法を依頼しておきます。

ファミ通で働くにはどうしたらいいんですか。あと、キャサ夫さんはなぜファミ通に移ったんですか？
（埼玉県　モーリス君(も)）
(編)Ⓜばしゅーー（ブレイドばりに灰になる）

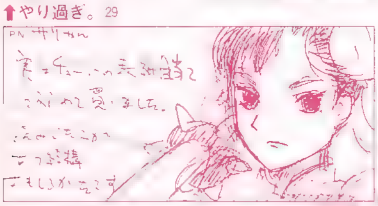
つっこみ三昧



⬅細く長く～対太く強く！ 29



↑やり過ぎ。29



↑ひょっとして先々月に終了した本格高校新聞漫画の人では…30

ご相談の場

あなたのお悩み一刀両断!

今月の疑問
自転車の放置は許されるの?
プレゼントに当選したけど、まだ来ないんだけど…。

ぴぐ…さっ、前号から始まった「ご相談の場」の時間が、やってまいりました〜。それでは、はりきってまいりましょー!!って、どしたの!?
スー…行くもナニも、まだ質問のハガキが来てネェよ!?
ぴぐ…なにーっ!?そ、そんな馬鹿なっ!?「ご商談の場」じゃぁ、あんなにハガキがきてたのに…。
スー…まだ始まったばっかしだから、しょうがあんめぇべ。前号も発売されたところだし、GW明けまで待とうよ。
(GW明けて)
スー…柵太郎っ。「ご相談の場」へのハガキって来てる!?
柵太郎…うーんチョット待ってください。なにせアイランドに来るハガキは膨大なモンで…。見つけたら持っていきますよ。
スー…よろしくねーっ。
(数分後)
柵太郎…スーさーんッ!!来てましたよっ!!2通っ!!
スー…に、2通…。じゃ、じゃぁ早速始めますか。んー!?ナニナニ!?

G-Modeの横にチャリン娘を置くのを見かけた私なのですが、そいつぁOKなのでしょうか?OKなら激しくシャウトしてください。
(東京都　ウおりあ君)



ぴぐ…ネェ!?
スー…ん!?なんスか!?
ぴぐ…**チャリン娘**ってナニ!?
スー…チャリンむすめって言うのはね、さい銭箱の前に立っている娘さんのことで、いわゆる巫女さんのことを指すわけだ。もともとの起源は…。
ぴぐ…オイ。オッサン。
スー…うーす。**チャリンコ**のことだろ!?自転車ですな。
ぴぐ…我らがG-Modeのところに放置してある自転車がジャマだといってるんだな、彼は。元G-Mode荻窪の店員だったスーさんはコレをどう思うよ!?
スー…店の前に並べられている自転車っていうのは、1台がそこに止めてあると、日本人の性か、ミンナそこに止めちゃうんだよね。だから、いっぱい止められると、**だんだん道路に広がってきて、クルマが通れなくなるんスよ。**
ぴぐ…それはヤバいね。
スー…すると、**ドライバーとか、付近の住民のみなさまからも苦情**がきて、もー大変。果てには、**警察なんかに通報**された日にゃ、**営業停止処分**なって、シャーんなろッ!!って感じなんスよね。
ぴぐ…笑えないね。
スー…イヤ、まったく。だから、店員時代は、せっせこ整理してたさ。大変なんスよ。
ぴぐ…お客さんにしてみれば、「アッ〜!?もう、**オレの自転車勝手に動かすんじゃねぇっつ〜の**、店員の野郎、大体なんの権利があってヒト様の自転車を…」て思うかも知れないケド、しょうがないやね。
スー…そういうことッスね。じゃぁお答えとしては…。
ぴぐ…なあ、ハガキには「OKなら激しくシャウトしてください」って書いてあるよ。
スー…ダメっしょ…。
ぴぐ…ダメだよ!…。
スー…まぁ、コレでG-Mode神保町も安泰ですな。**ぴぐ**…じゃぁ次のおハガキ行ってみようか!?

プレゼントに応募したのですが「当選したのにまだ来ない」品があります。「サイキックフォース2012非売品シール」なんですが、早く送ってください。あと、このごろプレゼントの当選発表がないですね。あまり溜めるのもやめておいたほうが…。
(大阪府　阿形　香雄君)

スー…なっ!?ナニ　ッ!?本当ッスか!?こりゃあ!?
ぴぐ…ワリと**昔から聞く話**なんよね。どうなってんだろ!?
スー…ホントにどうなってんだ!?読者様の熱い期待と肉棒…イヤイヤ、欲望渦巻く、読者プレゼントで怠慢するたぁイイ度胸じゃねぇか。
ぴぐ…オッ!?ちょうどいいところに、ニューSNK担当でもあり、**プレゼント担当でもある、まんまんが**。お〜いッまんま〜んっ!!
まんまん…なんスか!?
スー…おうおうっ!?我らが大切な読者様から、**プレゼントが届かねぃっつー**、苦情が来てるのさ。これはいったいどうしたことね!?
まんまん…すっスイマセンっ!イヤ、前々から、**こういった類のハガキは、たくさん来てたんですよ。**
ぴぐ…ウン。**たっくさん来てたよね〜っ**!?詳しい事情は知らないケド、編集部のミンナも少なからずは疑問に思っているから、ここでハッキリさせておくっつーのはどうよ!?
スー…プレゼントの仕組みってどうなってんの!?
まんまん…まず、**プレゼントが掲載**されてですね、そこから、**読者アンケートのハガキが送られてくる**わけですよ。
ぴぐ…フムフム…って、そんなことは、わかってるっちゅーねんっ!!薩摩隼人ナメとったら、すったくっどクラッ!!
まんまん…まぁまぁ。で、ですね、掲載から当選者発表の3ヶ月の間に、**集まったハガキを抽選**して、**当選者**が決まる。すぐに発送して、発表が掲載されるときには、もうお手元に届いているハズなんですが、そこで問題が…。
スー…問題って!?
まんまん…発送には、**社内的な手続き**を踏まないといけないんですけど、その**書類とかが大変**なんですよ。それさえクリアすれば、あとは**運送屋さんにお願い**するだけなんですけどね…。
ぴぐ…その書類ってのはダレが書いてるの!?
まんまん…**ボク**です。
スー…・・っちゅーことは、**ヤッパリワレが悪いンやんけ〜ッ!!**どない落とし前つけてくれんネン!?おおっ!?
まんまん…わ〜ッ!!スイマセンッ!!ボクも**実務に追われて忙しい毎日**なんですよ〜ッ!!ただ、さぼってるワケじゃぁないんです。
ぴぐ…そういえば、まんまんは毎日泊まってるもんね。週末だって大抵いるし。
スー…その通りっ!!まんまんは実にがんばっちょるッ!!
まんまん…わかって頂けましたか!?
ぴぐ…だけど、今に始まった話じゃないし、**それ以前のはどうなっとるん**よ!?
まんまん…ボクが担当になったのは**去年の7月**なんで、それ以降の賞品は**できる限り、随時発送**しています。ただ**前担当の分は、不明な点**が多いので、**発送が遅れているの**は確かなんですよ。でも、それらも**善処**しているところです。
スー…ム…。なんか政治家みたいな発言だな。でも、まぁ忙しいみたいだけど、できる限り早く発送してあげてな。
ぴぐ…っつー感じで、阿形君。大変申し訳ないが、もうしばらくガマンしてくれたまえ。
まんまん…で、最後に一言イイスか!?
スー…ん!?なんぞね!?
まんまん…人が下手に出てりゃあ、よくも好き放題いってくれましたね…。チョット屋上に行きましょうか…。
ぴぐ&スー…わ〜〜〜〜ッ!!リアル・**ロブパイソン**(by武力)が怒った〜ッ!!っつー感じで逃げますか!?お〜便〜りちょ〜だ〜いっ!!

宛先はこちら…
〒101-8935
東京都千代田区神田神保町1−26
「新声社 ゲーメスト ご相談の場係」まで。
お便りいっぱい待ってま〜す。

お便り募集!!

ゲーメストアイランド&カラーアイランド

★アイランドではあなたの投稿を一日千秋の思いで待ち焦かれております
アイランドの締め切りは毎号発売の40日前です　カラーアイランドはコーナーを参照してください
イラストを封書でまとめて投稿する際は、1枚1枚の裏に住所氏名PNを忘れずに。本名の後にアイランド掲載回数も明記してくださいね。アイランドでは、ド肝を抜くようなスバラシイ作品にはテレカをプレゼント!さあ、ハガキを投稿するのは一時の恥、送らねば一生の恥だ〜!
★1色の鉛筆描きやカラーの蛍光色は印刷に出ないので使用不可です
★紙などの投稿以外に、データ投稿も受け付けています(下記データ投稿規定を参照してください)

アイランド&カラーアイランド データ投稿も受付してます!

データ投稿には2種類窓口があります　ひとつは、従来通り、郵送での投稿。そして、メールでの投稿です

《郵送でのデータ投稿(主にイラスト)》
★データ投稿に使用できるメディアは原則として、3.5インチ2HDのフロッピーディスクでお願いします。一応、120MB、230MBのMO、CD-Rでも受け付けます　メールアドレスを取得されているなら、投稿用アドレスへ直接メール投稿することもできます
Mac、DOSどちらのフォーマットでもOK
なお、家庭用プリンター等で出力しての投稿は避けてください
★データ投稿の場合も、必ずディスクのラベルと、同一ディスク内にテキストファイルで住所、氏名、PN、コメント等を記入してください。複数枚のメディアで投稿する場合はタイトル、ナンバーもラベルに表記してください　HPをお持ちの方は、住所氏名PNの他にアドレス(HP&Mail)も書いてくれるとうれしいな
★カラーアイランドの人気投票の集計対象は、本誌綴じ込みアンケートはがきのみなので注意

《メールでのデータ投稿(イラスト&文章)》
★アイランドでも電子メール投稿が可能になりました　ホットなテキスト、イラストをお待ちしています
文章は、例外もあるけど、最大400文字前後にまとめたほうが掲載されやすい
★また、テキストは誌面の都合上、ハガキ投稿と同様に編集する場合がありますので、その点はご了承ください
★画像(イラスト)投稿の制作環境はデータ投稿規定に準じます。ただし、アイランドの投稿は1色の受付となりますので注意!

《データ投稿規定》
★サイズは基本的に自由ですが、縦横の比率はできるだけはがきサイズで(推奨サイズ　592ピクセル×874ピクセル)
★色数に制限はありませんが、印刷には出ない色があるため、若干変色することがあります。これを防ぐため、あらかじめCMYKカラー(アイランドの場合はグレースケール)で作成することをお薦めします
★ファイル形式はBMP、PICT(PICT/PCT)、TIFF(TIF　TIFF)、MAG、フォトショップデフォルト(PSD)のいずれかでお願いします　JPEGは保存時に画質が劣化するので、できるだけ他のファイル形式で保存しましょう。
★圧縮する場合、LHA(LZH)形式でお願いします

すべての宛先はこちら!

《郵送ならこっち!》
〒101-8935
東京都千代田区神田神保町1-26
「新声社　ゲーメスト　アイランド各係
又は　カラーアイランド(仮)係」まで
※いずれの場合も作品の返却はできませんのであらかじめご了承ください

《メール投稿ならこっち!》
アイランド投稿用アドレス/テキスト、モノクロ画像はこちらまで
【island@shinseisha.co.jp】
カラーアイランド用アドレス　カラーCGはこちらまで
【cg-post@shinseisha.co.jp】

郵便はがき

1 5 0 - 8790

018

料金受取人払

渋谷局承認

2279

差出有効期間
平成13年3月
22日まで
●切手不要

東京都渋谷区東3-22-14-5GM

バンタン電脳情報学院

入学事務局行

フリガナ	
住所	〒 都道府県
	☎(　　　)　　・
フリガナ	
氏名	年齢　　歳　男・女
フリガナ	
学校名・学年	県市 私都 立　　学年　　年　在学中・中退　卒業

2000年度案内書無料請求ハガキ

VANTAN DENNOH INTELLIGENCE COLLEGE

資料請求&イベント予約申込書

各イベントとも参加費は無料です。参加希望の方は必ず事前にハガキかお電話にてご予約してください。

個別学校説明会 毎週 金・土・月 第一回 10:00〜 第二回 13:00〜 第三回 16:00〜

個別で行う学校説明会です。都合の良い時間を指定してください。 　　月　　日 第　　回

総合説明会&一日体験入学 6/13(日) 10:00→17:00

現役クリエイターである当学院講師が業界の動向について解説します。
参加希望の方は、右のYESに○を付けてください。 参加します YES

模擬試験 6/20(日) 13:00→17:00

一般入学対応の模擬試験です。腕試しにどうぞ。
参加希望の方は、右のYESに○を付けてください。 参加します YES

地区ガイダンス[6・7月開催地区] 宇都宮 6/6(日)・静岡 6/20(日)・名古屋 6/27(日)・新潟 7/4(日)
博多 7/18(日)・札幌 7/20(火)・盛岡 7/24(土)・仙台 7/25(日)・広島 7/28(水) 　　希望

★本校のコースで興味のあるものは、右の記入欄に○を付けてください。

2000年度募集コース			
	1年制	ゲームライターコース	
		声優コース	
	2年制	ゲームデザインコース	
		ゲームグラフィックコース	
		ゲームプログラムコース	
		ゲームサウンドコース	
		コミックコース	
	4年制	ゲームプロデュースコース	

★お友達で案内書が欲しい方がいましたらご紹介してください。

住所	〒 ☎(　　) -
フリガナ	
氏名	年齢　歳 男 女
学校名・学年	県 市 私 都 立　学年　年 在学中・中退・卒業

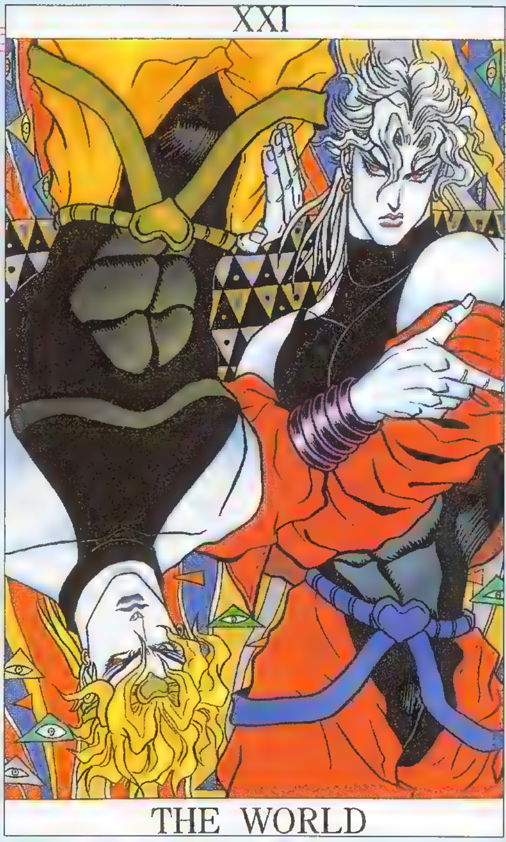

VANTAN DENNOH INTELLIGENCE COLLEGE
ゲームクリエイターになるなら――
make a challenge
make a challenge!!
2000 VANTAN DENNOH INTELLIGENCE COLLEGE
いろんな壁がある
いろんな不安もある
でも、好きなことを仕事にするために、
常にchallengeしている
ここにはそんな奴等が沢山いる
もし、あなたが自分の進むべき道に不安を感じたのなら、
是非彼等に会いに来て欲しい
何か答えが見つかるかもしれない。
make a challenge
2000年度募集コース
ゲームデザインコース [2年制]
ゲームサウンドコース [2年制]
ゲームライターコース [1年制]
ゲームプロデュースコース [4年制]
ゲームグラフィックコース [2年制]
コミックコース [2年制] NEW!!
ゲームプログラムコース [2年制]
声優コース [1年制] NEW!!
イベントスケジュール
必ず、事前にお電話もしくはおハガキでご予約して下さい。(イベント参加費無料)
1. 学校説明会 個別で行う学校説明会です。都合の良い時間を指定してください。 毎週 金・土・月――10:00~・13:00~・16:00~
2. 総合説明会&一日体験入学 現役クリエイターの当学院講師が解説します。 6/13(日)――10:00~17:00(途中、昼食時間を設けます。)
3. 模擬試験 一般入学対応の模擬試験です。腕試しにどうぞ。 6/20(日)――13:00~17:00
4. 地区ガイダンス 宇都宮 6/6(日)・静岡 6/20(日)・名古屋 6/27(日)・新潟 7/4(日)・博多 7/18(日)・札幌 7/20(火)・盛岡 7/24(土)・仙台 7/25(日)・広島 7/28(水)
バンタン電脳情報学院の内容全てをこの紙面上でお伝えできるとは考えていません。もし、当学院に興味をお持ちになったのなら、是非学校案内書をご覧になってください。
そこには多くの、講師、在校生、OB達のコメントが有ります。それを読んで頂ければ、当学院のイメージがお分かりになるはずです。
CHECK! CHECK! CHECK!
ゲーム業界誌「NEXT GC」
ゲーム業界の現状からゲームの制作過程まで、ゲーム業界の隅から隅までわかる!?一冊に仕上がりました。今回、特別にバンタン電脳情報学院に興味を持っている君に、当学院の案内書と一緒にこの「NEXT GC」をもれなくプレゼント!!
プレゼント!
GC
バンタン電脳情報学院
案内書・NEXT GCのご請求、説明会のご予約は今すぐこちら!
お問合わせフリーダイヤル
0120-51-0505

カラーアイランド人気投票(仮)

月別ランキング発表

髪を50センチばかりばっさり切り、すっかりメガネっ漢になってしまった今日この頃。ニューゲームも続々登場。送られてくるカライラが楽しみにょ。

担当：ぎぃ



（京都府　MILMILさん／Ⓐ）

1位

ディオ・ブランドー

13票

★強くっ！賢くっ！美しいっ！
支配者はかくあるべきだと思わないかね？

（CG　千葉県　タコベくん／Ⓑ）



2位 **春麗（総合）** 12票

3位 **春麗（SF3シリーズ）** 11票

★これほど票が分散しているのにこの順位。
元祖紅一点のカリスマ炸裂！

4位

リュウ（総合）

10票

★リュウも久々の上位進出。票割れが気になるね。



（大阪府　YUKIEさん／Ⓒ）

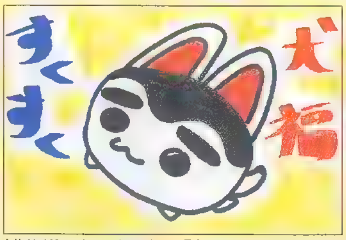
犬福部
カラーアイランド出張所

5位

犬福

9票

★ついに犬福部発動！野望成就の日は近い？カラー、モノクロ、いろんな投稿を募集中にょ〜。



（北海道　あ〜やさん／Ⓓ）

7位

花京院　典明

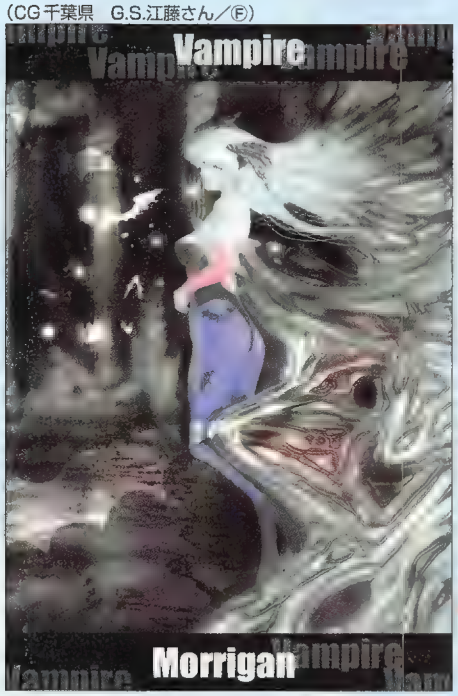
8票

★チェリー好きはキス上手？

（大阪府　天野のんきさん／Ⓔ）



（CG千葉県　G.S.江藤さん／Ⓕ）



8位

モリガン

7票

★闇は悪夢を生み、悪夢は女主人を現実に呼び込む。



(CG 大阪府 餅月くん／Ⓛ)

23位 まこと

★「胸をはだけさせちゃいけないキャラですよ」とは珈琲先生談。 **4票**

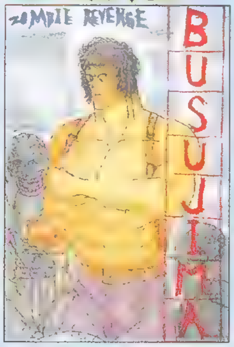
50位 千堂つぐみ

★浪速のダイナマイト超新星。ん〜ダイナマイツっ！ **2票**



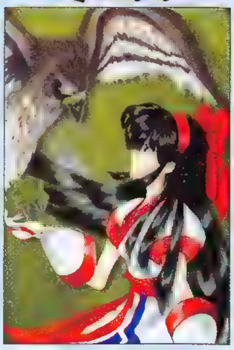
(大阪府 虎杖せなさん／Ⓚ)

16位 毒島力也 5票



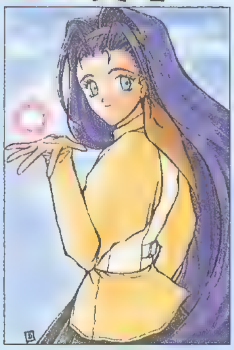
(福岡県　野上史郎くん／Ⓘ)
★「死ぬのは怖くないか？」今度は2P希望！

16位 ナコルル 5票



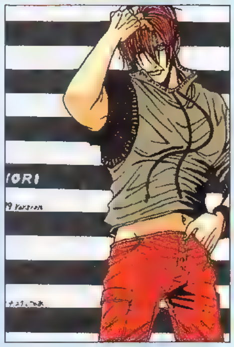
(CG兵庫県　OAW!!くん／Ⓖ)
★ママハハの描き込みがまた気合入ってます。

16位 パティ 5票



(京都府　大山高嶺さん／Ⓙ)
★2Pカラー特集はどうかって？アレンジ大賞とかもおもしろそうね。

16位 八神庵 5票



(愛知県　にゃあさん／Ⓗ)
★今年ももうすぐ、狂おしく熱い夏がやってくる。

順位	キャラ名	ゲーム名	メーカー	4月小計
1	ディオ(ブランドー)	JOJO	カプコン	13
2	春麗	総合	カプコン	12
3	春麗	SF3	カプコン	11
4	リュウ	総合	カプコン	10
5	一条あかり	月華	SNK	9
	犬福	すくすく犬福	ビデオシステム	9
7	花京院典明	JOJO	カプコン	8
8	美作いろり	エスプレイド	アトラス/ケイブ	7
	エレナ	SF3	カプコン	7
	リュウ	SF3	カプコン	7
	春麗	SFシリーズ	カプコン	7
	モリガン	ヴァンパイア	カプコン	7
13	ギース・ハワード	餓狼シリーズ	SNK	6
	リュウ	SFシリーズ	カプコン	6
	あやね	デッドオアアライブ	テクモ	6
16	八神庵	KOF	SNK	5
	ナコルル	サムスピ(2D)	SNK	5
	春麗	SF2	カプコン	5
	春麗	ZERO	カプコン	5
	アイシャ	ギガウィング	カプコン	5
	毒島力也	ゾンビリベンジ	セガ	5
	パティ	PF	タイトー	5

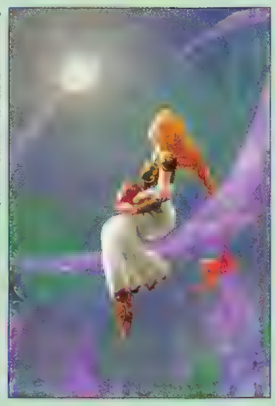
前回のカライラ 一番星!!

99年4／15号



(東京都 青木隆司くん)

99年4／30号



(CG 静岡県 夏野さん)

NOTICE!

データ投稿の注意（追加）

毎回たくさんのカライラ投稿、ありがとうございます。

CGのデータ投稿も数多く送られてきますが、保存方法などに問題があったりして、見られなかったりすることもときどきあるのね。そこで新たな注意点をいくつか。

1・ファイル名に特定の文字を使わない（Macユーザー）

¥ / : * ? " < > ¦

2・ファイル名は拡張子を含めて半角31文字（全角15文字）以内。（WINユーザー／Mac OS8.1以降ユーザー）

3・ファイル名には拡張子をつけるか、コメント文中に「使用アプリケーション名」及び「保存形式」を明記する。（Macユーザー）

これらの注意点はわりとデータの受け渡しや、ネットでのWIN／Mac共存のための一般的なエチケットなので覚えといてね。

TIFFフォーマットの注意

TIFF（.tif）フォーマットは非常に多くの拡張バリエーションが存在し、その全てをフォローするのは不可能です（黒川春姫サン、読ませヌ(T_T)）。
そこで、投稿可能なTIFF形式は「RGBフルカラー」の「非圧縮、またはLZW圧縮」のみに限らせていただきます。できればコメントにTIFFの形式と、使用アプリケーションの表記もお願いします。不安だったら他の形式にするのが吉。デスネ。

募集要項は80ページへ!!





そこにいる理由、それがハイスコアだった

PROFILE

生年月日：1973年3月1日
出身地：徳島県徳島市
座右の銘：何事も疑ってかかれ
初担当ゲーム：マクロスプラス（バンプレスト）
代表攻略記事：テトリス・ザ・グランドマスター（アリカ）、グラディウスⅣ（コナミ）
得意技：セクハラ全般
今までで一番好きなゲーム：ダライアス外伝

DOH-R

ダストオブヒューマン-R ～アーケード世代の落とし子たち～

第3回ゲスト／ゲーメストライター・京城

構成：ジ☆ダップセ（C・LAN&田渕健康）

保護者の方へ

このコーナーは、ヘビーなゲーマーである「ゲーメストライター」の半生をインタビュー形式で振り返ってもらい、それとともにアーケードゲーム業界の風潮の流れなどを感じとってもらおうというコーナーです。

星から来た男

C・LAN(以下C) 今日のゲストは、古来よりハイスコアラーとして名を馳せている京城に来てもらったが。

田渕(以下渕) 己の人生と引き換えに、数々の偉業をうち立ててきた輩。かなりのダストっ話が期待できますね。

京城 うす。ヘキル星から来ました京城です。

C …じゃ、今回のDOH-Rはこの辺で。

渕 おつかれ。

京城 うす。徳島出身の京城です。ゲームを始めたのは小学校低学年ぐらい。初クリアできたゲームはアテナ（※1）。ゲーメストは椎名へきる付録のころから買い始めました。アイランドが超好きです。Mioさん愛してる♡

C …じゃ、今回のダストはこの辺で。

渕 おつかれ。

京城 話、進めましょうよ。

C うむ。ふと思ったが、京城といえば京都・大阪のスコアラーという感があったが、出身は徳島だったのか。

京城 ええ。関西に出てきたのはずっと後のことですね。高3の頭に中退して、しばらくしてからです。

渕 そのころから既にスコアラーだったの？

京城 いや、これについては卵が先か鶏が先かって感じなんですけど。ゲームやってたから中退したのか、学校辞めたからスコアを狙いだしたのかよく覚えてないんですよね。個人的には「大学に行かない人間がいていいのか」と思うぐらい進学志向だったんですが、今となっては高校やめて大正解かなと。まあ、結果オーライって感じですね。

C その学生時代はどんな感じだったよ？

京城 俺がよく行ってたのは「徳島キャロット（※2）」って店で、その時は毎日ただ漠然とゲームやって遊んでました。俺が小学生のころに、ベーマガ（※3）でハイスコア集計が始まってて、中学生のころにゲーメストも創刊（※4）したのかな。



徳島から流れ流れて東京へ。これは現在、京城が頻繁に出没するゲーセン「ヒノーズ下井草」だ。

C ただのゲーム小僧が、どうしてハイスコアラーへの道を歩むハメになったんだ？

京城 当たり前ですけど、最初はスコアなんて全然意識してませんでしたよ。ゲームをひととおりクリアしたあとは、より高いスコアを出したいとは思ってましたけどね。当時は対戦格闘もなくて「ゲームの巧い人＝ハイスコアを出す人」というのが当たり前でしたから。

渕 ということは、京城君の周りにはわりと上手い連中がいたっつーことか。

京城 徳島キャロットはノートがあったりスコアボードがあったり、「YAKSA（※5）」を日本で4番目にクリアした人がいたりと、何だかよく分からない所でしたが、ゲームに没頭しやすい環境ではありました。

百万年早い男

C 最初に全一獲ったゲームは何かね君。

京城 89年の「ワルキューレの伝説」ですね。

渕 わりとビッグタイトルだな。どうしてワルキューレでスコア狙おうと思ったんだ？

京城 当時は、メストやベー

京城の全一獲得ゲームタイトル

- ●ワルキューレの伝説（ナムコ）
- ●マーベルランド（ナムコ）
- ●ドラゴンセイバー（ナムコ）
- ●ゼクセクス（コナミ）
- ●ストリートファイターⅡダッシュ（カプコン）
- ●ソニックウィングス（ビデオシステム）
- ●超時空要塞マクロス（バンプレスト）
- ●ストリートファイターⅡダッシュターボ（カプコン）
- ●R-TYPE LEO（アイレム）
- ●戦国エース（彩京）
- ●ダークエッジ（セガ）
- ●超時空要塞マクロスⅡ（バンプレスト／NMK）
- ●ハイパーデュエル（テクノソフト）
- ●スーパーストリートファイターⅡ（カプコン）
- ●ネビュラスレイ（ナムコ）
- ●極上パロディウス（コナミ）
- ●ダライアス外伝（タイトー）
- ●ツインビーヤッホー（コナミ）
- ●ストリートファイターZERO（カプコン）
- ●ゲーム天国（ジャレコ）
- ●沙羅曼蛇2（コナミ）
- ●セクシーパロディウス（コナミ）
- ●バトルガレッガ（ライジング）
- ●Gダライアス（タイトー）

用語解説

※1…86年SNK発売。ヒキニのプリンセス・アテナが幻想界で闘うジャンプアクション　※2　フレイシティキャロット徳島店　「キャロット」はナムコ直営のゲーセンを示す。※3…マイコンベーシックマガジン。ゲーメストの遥か前より刊行されているパソコン誌　ハイスコア集計が終わってしまったのは非常に残念　※4…ゲーメストが創刊したのは86年夏。当初は隔月刊であった、※5…パソコンのアクションゲーム、製作はウルフチーム。

マガのハイスコアを見て「すげえ！」と興奮してたし、スコアラーに対しても長い間憧れの意識を持ちつつ、自分には無理だとも思ってました。

ある日メストに載ってた「バーニングフォース」の全一スコアを見て「あれ？俺、これより高いスコア出してるぞ」と気付いたのが、全一を意識し始めたきっかけだったような…今思うと締め切り一週間後くらいでしたが。けど俺でもハイスコアを狙えるかもしれない、と思い始めたのは確かです。

で、ワルキューレなんですけど、初めはそれほどやりこんでなかったんです。高2の夏休みに神戸のゲーセンに遊びに行って、たまたまワルキューレで遊んだんです。その店にはワルキューレが巧い人がいて…イラストも上手くてノートとかに描いてたな。

渕　メスト投稿者だったり。

京城　う〜ん、どうなんでしょう。で、その人が後ろでずっと俺のプレイ見てて、後でノートを見たら「俺の前でワルキューレをやるのは100万年早い！ワッハッハ」と書いてあったんですよ。

渕　100万年か。余裕で人類滅べるな。

京城　確かにその人は巧かったんですが、さすがに100万年は勘弁してくれって思いましたよ(笑)。

それから3カ月の間、神戸の屈辱を晴らすためもあり「ワルキューレは毎日最低1回はプレイする」と自分に義務づけてコツコツやり続けました。あのゲームは1プレイが長いから、多くても1日2百円くらいで済んだのが救いですけど。

C　それで、調子はどんな感じだったよ？

京城　もう、考えて考えて、ゲームの中でできるあらゆることを試しましたよ。沼に落ちたり崖から飛び降りてみたりとか。あのゲームって稼ぐとあんまり面白くない(※6)んですけど、とにかく根気強くやり続けました(遠い目)。

渕　で、めでたく全一を獲れたのは…。

京城　秋も深まりきったころですね。ゲーメストに個人申請して認定されました。

C　神戸の店に行って、ノートに「俺の前でワルキューレやるのは1000万年早い！ヘッヘッヘ」とか書かなかったの？

京城　書いてないですよ(笑)。でも、あのときは全一の嬉しさとともに、「もうこんな苦しい思いは絶対嫌だ」という思いもありました。ほかにも楽しいことはいっぱいあるし、なんでゲームやってこんなツライ目に遭わなきゃなんないんだ、とマジで思いましたよ。

「ワルキューレの伝説」

ファミコン版RPG「ワルキューレの冒険」を大幅に作り変えたトップビューのアクションゲーム。ゲーム内容のみならず、ドラマティックなストーリーに多くの仕掛け、荘厳なBGMやキャラの動きなども評価が高かった。翌年のゲーメスト大賞ではテトリスに次ぐ大賞2位、ベストVGM賞、ベストキャラクター賞(ワルキューレ)のほか、多部門で好成績を残した。



ループに縁のない男

C　そういや、あのころはシューティングといえば「1000万＋α」がシューターのステータスだったが、君はどうだったね？

京城　実はあまりやってなかったんですよ。

渕　京城ってコナミ畑のシューターって感じがするが…。

京城　実はループゲームで1000万点いったゲームは一つもないんですよ。中途半端な周回で全部やめてます。ともかく、当時はやりたいゲームがいっぱいあったんで、ある程度うまくなると、すぐ次のゲームに手を出してましたから。

渕　全一のほうは？

京城　ワルキューレの次は少し飛んで、マーベルランド(※7)のイージーコースで獲りました。

C　あれ、ハイスコアは「辛いからやらない」って誓ったんじゃなかったのか？

京城　いや、知りあいのプレイを見てたら、なんか獲れそうな気がして、つい。

渕　「つい」で全一獲るかなあ(笑)。

京城　そのころから、関西に出向いて全国レベルのハイスコアラーのプレイを見ては、あまりの凄さに「ああ、この人たちは違う！凄すぎる!!」と感動して、涙目になってました。

そんなことを繰り返してるうちに、スコアラーの知りあいが増えて、地元にいても現場の熱気を感じることができるようになってましたね。

魔術師の苦悩

京城　高校を中退したあとは、大学検定を使って受験しよう、と思ってたんですよ。それで神戸の予備校へと行くんですが、実際に通うことになったのは大阪の「002スタジアム(※8)」です。ここからですね、本格的なハイスコア人生が始まったのは。

C　それが京城関西進出の始まりか。

京城　002では、いろいろな人たちと知り合いになれたのが大きかったですね。「HYAKU」というサークルに所属していたんですが、人間的に好きな人もいっぱいいて、触発されながらスコア狙ってたというか。

渕　002に移ってから最初にやり込んだゲームは何？

京城　とりあえず、ストⅡダッシュの春麗で全一獲れましたけど。

C　なにゆえ春麗なのかね？

京城　春麗って、相手に近づいてレバー入れてボタン押すだけでよかったから、ラクじゃないですか。

渕　そこまで簡単なもんじゃないと思うが。

京城　ていうか、俺、とっさに昇龍出せる奴は人間じゃねえって思ってましたから。

渕　フム。人それぞれだな。

C　当時は対戦が大ブームだったがヌシはどうだった？

京城　対戦も少しはやってましたけど、点数稼ぎのほうが真剣になれましたよ。

C　その後の対戦格闘ではターボで春麗とベガ、スパⅡで春麗、ストZEROでローズとそれぞれ全一を獲ってるわけだが、こうしてみると女キャラ多いな(笑)。

渕　ダークエッジ(※9)はジーニィ、戦国エースではジェーン、ハイパーデュエル(※10)やマクロスⅡ(※11)も女キャラの機体だな。

京城　ソニックウィングスでまおまおじゃないのが救いですかね(笑)。



少し話は戻るんですが、コナミのゼクセクス(※12)が初めて最初から「狙って全一」を獲れたゲームでしたね。ベーマガにデカイ文字で自分の名前が載ってたのを見て、嬉しさで立ちくらみを覚えました(遠い目)。

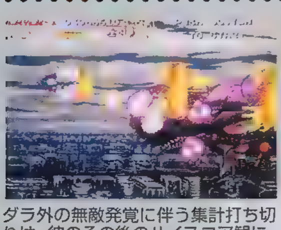
C　スコアラーとしての喜びが実感できてきたんだな。

京城　一応、ゲームに費せる時間も増えてきて、全一のタイトルもけっこう獲れるようにはなったんですが…この頃からしばらく、何か妙に気分が滅入ってて。スコアやってても「こんなのはただの現実逃避だ」って思えたりして。成績残してもパチンコみたいに換金されるわけじゃないし、いい年してゲームやってんのも世間的に厳しいですしね。

渕　おいおい、それはスコアラーとしてのみならず、ゲーマーとしての基幹的危機だぞ。

京城　極パロ(※13)のときなんかはもう冷め具合絶好調で、半ば意地でやり始めたんです。

で、「こいつ」で獲り続けたときは鬱病状態になりまし



ダラ外の無敵発覚に伴う集計打ち切りは、彼のその後のハイスコア観に、多大な影響を与えた。

用語解説

※6‥ワルキューレの点数稼ぎは、タイムの続く限り、ボスで粘る、同じ面を何度も繰り返す(ZAP)といった単調なものが多かった。※7…90年ナムコより発売された、遊園地が舞台のアクション。システムⅡの回転機能がうまく活用されていた。※8‥大阪のゲーセン「タイトーINN002」　現在でも関西屈指のスコア集計店。※9‥93年セガの対戦格闘。ポッコンこそ使っていなかったが、初の3D対戦格闘(バーチャロンタイプ)として注目を集めた。※10…93年テクノソフト発売の横シュー。メガトラっぽかった。※11　93年の横シュー。開発はNMK、販売はバンプレストで、ゲーメストライターもテストプレイヤーとして協力していた。※12…91年のコナミの横シュー。美しいグラフィックと新兵器「フリント」が話題を呼んだ。全2周。※13‥極上パロディウス。94年のコナミの横シュー。パロディウスだ！の続編にあたる。

たよ。穴キャラ(※14)じゃないはずなのに、どうして俺が獲れてしまうんだ?俺より巧い人なんていくらでもいるはずなのに…ひょっとして、ハイスコア自体がもう本気で取り組まれていないんじゃないかって思い込んでしまって。まあ、今でもときどきそう思ってしまうことはあるんですけど。

C 俺の天下だウシャシャ、とは思わなかったんだな。

京城 誰かと張りあっている状況のほうが燃えますよ〜。穴ゲーや穴キャラで全一を獲っても、嬉しさはいまいちかなあ。

渕 なるほど。「結果を残すこと」だけじゃなくて、「ハイスコアを争っている過程」が特に好きなんだな。

C 京城に必要なのは「成績」ではなく、「ライバルと競える環境」だってことか。

京城 激戦区になるほどハイスコアは面白味を増しますよ。やっぱり、ハイスコアってのは「凄いから賛えられる」ものでしょう。ライバルが多ければ多いほど盛り上がるし、価値のあるものになると思います。まあ、そうはいっても負けたら顔を真っ赤にして怒ってたんですけど(笑)。

でも「俺は今まで何をやってきたんだろう?」と考えて周りを見渡してみると、出てくる答えははっきりしてたんですね。「自分がそこにいる理由、それがハイスコアだった」ってコトが。

悟り…そして現在へ

京城 94年ごろは、本拠地を京都の「WiLL(※15)」に移してて。神戸の家はとっくの昔に引き払って、友人の家に居候させてもらってたんですよ。ボケーとふらふらして、ゲームやるっていう毎日でした。

居候先でメシも食わせてもらってましたし(笑)。とにかく周りの人に助けてもらったおかげで今があるって感じですね。ほんとに甘えっぱなしでしたよ。自分で家賃払って家に住むようになったのは最近です(笑)。

C 極まってたんだな。

渕 そういや、94年にはゲーメストから出た極パロビデオの撮影に関わっていたよな。

京城 ええ。今見るとかなり恥ずかしい代物ですけど。

C 我も編集をやったさなあ。実は、あのビデオのナレ原は我とケソが書いておったので、京城は既に我らと共演していたことになるな。

京城 あのときはゲームやってお金がもらえるなんて凄い幸せなことだと思いましたよ。宿泊費も出てメシも食い放題だったし(笑)。

渕 そのとき、メストに入ろうと思った?

京城 面白そうなところだなあ、とは思いました。

渕 極パロ以降のハイスコアはどんな感じだったの?

京城 やっとこのあたりから「ハイスコアに対する意識」が変わってきて。妙にやる気が出てきたんですよ。迷いがなくなったというか。「ハイスコアを狙う」という行為に自分の中でやっと納得ができてきたんですかね。

ハイスコアってのはライバルが多ければ多いほど盛り上がるし、価値のあるものにもなると思います。

C ふむ。ゲーメストには初めからハイスコア担当チームの一人として入ってきたんであったな。

京城 ええ。それが条件でしたから。

スコアラー時代だったころは、メストの集計ルールに憤慨して「担当を殺してやりたい」とマジに思ったこともありましたが、実際自分がやる側になると大変さが分かるというか(笑)。キャラ別集計をやれ、やるなとか、モードの固定とかのルール設定が、一番の悩みどころですね。どうやっても、絶対に文句を言う人はいるんで。今までのまずいところは修正しつつ、最大公約数で納得できるところを目指して努力してるんですが。まあ、俺がどうしようが面白いゲームが出ないことには、話が始まらないんですけどね。

C じゃあ、駆け足だったけど、これからハイスコアを始めようというちびっ子たちになにか一言。

京城 やめといたほうがいいと思います。

渕 いきなりソレかい(笑)。

京城 スコアやってると確実にほかのことが犠牲になっちゃうので、やっぱり普通の人には勧められないというか。俺は、この道に来たことを今はまったく後悔していませんけど。

はじめから「スコアラーになってやる」っていうより、好きでゲームやってたら無意識のうちに育っていくっていうパターンが理想じゃないですかね。

渕 ベーマガのスコア集計はなくなったけど「めざせ!ハイスコア」には釈迦入滅後45億年先まで頑張ってもらいたいもんだな。

京城 誰もハイスコアやんなくなったら、やっぱり消えちゃうとは思いますが(笑)。

たとえ自分がやんなくなっても、誰かがハイスコアを狙ってる限り、それを見守っていきたいとは思います。俺自体が好きですから。「ハイスコアを狙う」って行為

渕 C名へキルよりも?

京城 なんスかそれ?食いモンスか?(笑)

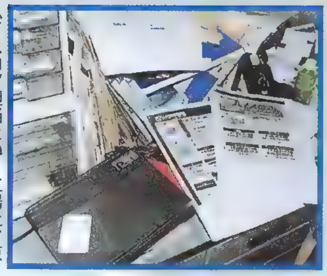


ハイスコアってのはライバルが多ければ多いほど盛り上がるし、価値のあるものにもなると思います

石井ぜんじが語る京城の真実

京城の編集部における最大の功績は、ハイスコアのコーナーを確実にこなしてくれるところである。それが成り立つ裏側には、いろいろな人脈と、ハイスコアのためなら自腹を切って飛び回る京城の存在がある。京城がいなければハイスコアコーナーはなくなっていたかもしれない。

ライターとしては、普段からバリバリ攻略してくれるというタイプではない。好きなゲームをじっくりやるタイプで、非常に昔の硬派なマニアの雰囲気を残している(ヘキラーだが)。そういう感覚を今でも持っているところが、編集部にとって貴重な存在になっていると思う。



ハイスコア担当という立場上、京城の机はいつも雑然としている。



ゲームを通じた「競い合う土壌」を愛する京城。ライバルがいる限り戦いは終わらない。

プレゼント&次号予告!!

今回のゲスト・京城からは、戦国エース非売品テレカ、ツインビーヤッホー公式ガイドブック、椎名へきるのCD5枚、同ライブビデオ2本をセットにして1名様にプレゼントします。

ご希望の方は住所、氏名、年齢と、このコーナーで取り扱ってほしいライターの名前を明記のうえ、ゲーメスト編集部「DOH-R京城」係まで。感想なんかも書いてもらえると非常にうれしい。



C名といえば京城。ちなみにミッフィーはプレゼントではありません。

さてさて、次回のDOH-Rは、サムライスピリッツで目覚めて以来、2D格闘をこよなく愛する、

珈琲ふりーく

かつてのライター、YOU・A氏より受け継いだ手動コマ送り装置、通称「YOU・Aスイッチ」片手に、今日も調べの嵐が吹き荒れる!

用語解説

※14…競争率の低いキャラ。同じく競争率の低いゲームが穴ゲー。タイトル数、キャラ数が急速に増えたストII以降は、序盤のハイスコアのレベルに格差が生まれやすくなった。※15…京都にあるゲーセン「GAME'S WiLL」。当時はめざせ!ハイスコアの[illegible]獲得数で、前述の002などの店舗としのぎを削っていた

SCITRON LABEL NEW RELEASE

SCITRON / PONY CANYON

あの感動を、貴方の家で!!

『NEO・GEO DJ Station Live'99』がCD化! さらに、ファン待望のライヴ収録映像を、Video&LDにて遂に発売!!
SNK人気ゲームキャラクターと人気声優が合体した、歌とドラマのミラクルステージ!この、ニュータイプエンターテインメントを収録!!

-ARRANGE SOUND TRAX-

NEO・GEO DJ Station Live'99

／SNK新世界楽曲雑技団

予約特典:スーパーピクチャーCD

CD2枚組:PCCB-00374 ¥3,360(税込)



〈収録内容〉

DISC-1
1.前説～山崎竜二の夜逃げ
2.We are The B.O.F.!
3.最後の曲「Open Your Eyes」
 唄:池澤春菜 with B.O.F.
4.アンコール「夕陽と月」
 唄:野中政宏&安井邦彦
5.楽屋にて
6.根尾塩温泉駅前
7.浅田屋旅館玄関にて
8.「愉快的鈴鈴娘」
 唄:金月真美
9.B.O.F.御一行到着
10.屋台にて 1
11.大宴会 大広間にて
12.「あかり唄」
 唄:麻績村まゆ子
13.香緋の策略 その1
14.「心をつないで」
 唄:生駒治美&神谷けいこ
15.残るは草薙と八神か…

DISC-2
16.温泉大浴場
17.結構スゴイんですよ
18.香緋の策略 その2
19.B.O.F.ショー'99!
20.「Pieces」 唄:野中政宏
21.るるーず漫才
22.「HEAVY BABY'S !!!」
 唄:生駒治美・池澤春菜・金月真美・氷上恭子
23.「NEVER LOSE MY WAY」
 唄:安井邦彦
24.一条あかり?!
25.The Song Of Fighters B.O.F.Special!
「BRIGHT & FLY!」
 唄:B.O.F. -Featuring 二階堂紅丸
26.屋台にて 2
27.「帰依-The Sun Set Sky Final-」
 唄:コング桑田
-アンコール-
28.「Kong's Blues」 唄:コング桑田
29.「DanceでPeace!」
 唄: All Cast & Audience
30.B.O.F. Alive

NEO・GEO DJ Station Live'99

／SNK新世界楽曲雑技団

Video:PCVP-12619
LD:PCLP-00703 各¥5,040(税込)



〈収録内容〉
We are The B.O.F. 最後の曲「Open Your Eyes」 with B.O.F. アンコール「夕陽と月」 浅田屋旅館玄関にて B.O.F.御一行到着 残るは草薙と八神か 結構スゴイんですよ B.O.F.ショー'99! 「Pieces」唄:野中政宏 るるーず漫才 「HEAVY BABY'S !!!」 唄:生駒治美・池澤春菜 金月真美 氷上恭子 「NEVER LOSE MY WAY」唄:安井邦彦 「帰依-The Sun Set Sky Final-」唄:コング桑田 他

cast (CD、Video&LD共に)
八神 庵:安井 邦彦/草薙 京:野中 政宏/屋台のおやじ:コング 桑田/山崎 竜二:石井 康嗣/李 香緋:金月 真美/麻宮アテナ:池澤 春菜
ナコルル:生駒 治美/リムルル:神谷 けいこ/高嶺 響:氷上 恭子/一条 あかり:麻績村 まゆ子/チョイ・ボンゲ:モンスター前塚
不知火 舞:曽木 亜古弥/アサダヨウコ:浅田 葉子



-ORIGINAL SOUND TRAX-

TGM ～ザ グランドマスター～

／アリカ

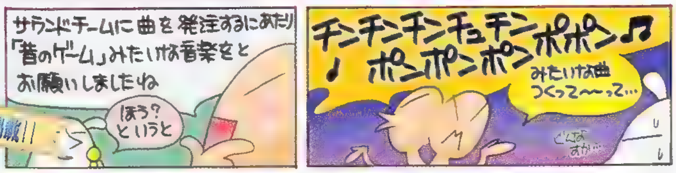
予約特典:スーパーピクチャーCD

PCCB-00372 ¥1,890(税込)

君はもうグランドマスターの称号を手に入れたか!? 究極のブロックパズルゲームのサウンドトラック、満を持して登場!!
オールカラーブックレット、楽譜シート付

〈収録内容〉
〈ARRANGE VERSION〉 1.TGM ARRANGE VERSION(I-MIX)/2.TGM ARRANGE VERSION(S-MIX)
〈ORIGINAL VERSION〉 3.Coin┐Ready Go/4.Hardening drops.(nomal mix):Under Level 500/5.Hardening drops.(instant death mix):Over Lebel 500/6.Grand Master:クランドマスター/他 全12曲

ブックレットには、小林真文のマンガも特別掲載!!





-ORIGINAL SOUND TRAX-

猫侍

／ヒューマン

予約特典:スーパーピクチャーCD

PCCB-00373 ¥1,890(税込)

ヒューマンが送る、本格時代劇アドベンチャーゲームのサウンドトラックアルバムが遂に登場 !! ゲーム中に使用された全てのBGMを完全収録! 曲間にはいかにも時代劇らしい効果音や環境音をいれる事で完全ノンストップ!

〈収録内容〉
1.猫侍/2.郷里/3.日常/4.策動/5.来流/6.憂い/7.悪夢/8.猫又/9.気宇
10.何故/11.既視/12.邂逅/13.和/14.結婚/15.太一/16.讃美/17.隠密
18.落晩/19.戦/20.饗/21.弥四郎/22.戦い/23.策略/24.些細/25.死地
26.別離/27.決戦/28.弟斬十兵衛

Next Comming Soon!

CD 99.6.17 ON SALE

予約特典:スーパーピクチャーCD

Girl Doll Toy ドラマCD
／ウラン
PCCB-00376 ¥2,940(税込)

武力 BURIKI・ONE
WORLD GRAPPLE TOURNAMENT'99 in TOKYO
／SNK新世界楽曲雑技団
PCCB-00379 ¥1,890(税込)

八神 庵
／SNK新世界楽曲雑技団
PCCB-00378 ¥1,890(税込)

有限会社地球防衛隊
／メディアリング
PCCB-00377 ¥2,940(税込)

PONY CANYON SCITRON INTERNET URL:http://www.scitron.co.jp/label/ お求めはお近くのレコード店で。



TAITO ＋ GAMEST ユニゾンプロジェクト第2弾

タイムアタックランキングバトル

第2回［中級・上級］結果発表

好評連載！

バトルギア侍がゆく！

リポート：ずるずる



あまりの熱気にやや押され気味だった2人。対戦でも負けが込み、今回は惨敗！次回は雪辱を。

2回目となるこのイベント。今回は、四国の高知県にある**セイタイトー高知店**へ見参！

D地区となるこの店舗から、今回、中級クラスでRYU氏がランクイン！その彼を倒すべく、バトルギア侍が飛び立った！

今回も前回に続き、開発者の堕亜狗菊地改め松桐坊主氏が乗り込んだのだが、腱鞘炎による負傷を抱え、右手に包帯をしたまま対戦することになった。大丈夫なのかーっ！

さて今回は、イベントの開催告知から2週間という時間があったためか、前回を上回る人が集まった！しかもその中に、な、なんと、あの㊝集団もいたのは驚き！（B地区のNEZ氏、C地区のMTY氏もきていた）

そしていよいよイベント開始。まず、松桐坊主氏が上級・22Bで、RYU氏のタイムに挑戦！だが、走りにキレがなく、**なんと負けを喫した！**右手の負傷がハンドリングに影響してしまったようだ！

バトルギア侍による逆タイムアタック挑戦が失敗に終わったあと、RYU氏の表彰式へ。残念ながら本人は来店できなかったので、本人に代わって店員の山岡氏に手渡された。

表彰式が終わると、バトルギア質問コーナーへ。そしてイベントが最高調に達する、お客さんとの対戦大会へと流れていった！

まずは、「NSXで全国トップ」を狙う三好氏と松桐坊主氏がNSXでバトル！実は三好氏、前作のゲームでトップを取った強者！さすがはNSX使い、圧勝だった。

私も対決。が、しかし、相手は最強の走り屋MTY氏！結果は書くまでもなく**大惨敗**！

さらに対戦は進み、4人対戦による勝ち抜き戦へ！結果はMTY氏の3連勝であった！

とにかく今回のイベントは、熱心なバトルギアプレイヤーが集まったせいもあって、大変な盛り上がりを見せた。侍も私も、負けてばっかりではいられません。次回のイベントでは、雪辱を期すつもりで頑張ります！



地元の人だけでなく、遠征組も数多くいた。集まってくれたみんな、本当にありがとう。

バトルギア侍 第二襲来地

セイタイトー高知店



■住所　高知県高知市知寄町3-35
■TEL　0888-85-1573

うちのお店には、高知市内の数あるゲームセンターの中で、ドライブゲーム好きのお客さんが結構集まっています。特に「バトルギア」は常連さんを中心に盛り上がっていて、4人対戦も充実。申請もドシドシ受け付けているので、ぜひご来店ください！（担当　山岡）

第2回（中級・上級）講評

4月末日で締め切られた第2回は、中級・上級コース。中級コースは2回目の集計、上級コースは今回が初めての集計となるわけだが、どちらも非常に速いタイムが届いた！

今回、特に注目したいのが、B地区とC地区のタイム争いだ。

B地区では、前回TOPを独占したNEZ氏が、今回も2コース、全クラスを制覇。C地区でも、MTY氏が前回に引き続き5部門でTOPを獲得した。その努力たるや素晴らしいものがあり、またこの2人のタイム差を見てみると、どれもコンマ何秒という差ばかり！非常に緊迫したタイム争いとなった。

ちなみに前回は五分の争いをしていた2人であったが、今回もこれまた五分！地区は分かれているが、第3回での2人のタイム争いにも大いに注目したいところだ。

これに続けとばかりに、A地区、D地区でも好タイムが続出。中でもA地区の甲府（山梨県）では、バトルが激しくなってきている。

第3回の集計も今回と同じく中級・上級コース。より最速を目指して、プレイヤーの皆さんが、今回よりもさらにタイムを縮めてくることを期待したい。（ずるずる）



Congratulation♥

第2回ランキング店舗 喜びのコメント

■コスモエース白河店（福島）

やったね館長！バトルギア筐体の背後に、DDRがあるという最悪な環境にも関わらず、これにめげない集中力には脱帽です。他のお客さまも、ぜひ当店にチャレンジしにきてください！（担当　古谷）

■プレイランドキング河原町南店（京都）

まさか、ランクインするとは思ってもみませんでした。当店は一般客メインの店なので、MTY氏の走りは異次元の世界を見ているようでもありました。MTY氏、今後もぜひ頑張ってください！（店長　江口）

■ジャンボパンチ楠林（福岡）

今年5周年を迎える当店にとっては、大変嬉しいニュースとなりました。今後もイベント等（7月下旬に5周年記念感謝祭を予定）で頑張っていきますので、地元の皆さんも、ぜひ遊びにきてください。（店長　赤木）

■CRハイスコア（大分）

D地区において、中級・クラスAで1位を獲得したSBK氏、上級で1位を獲得したCRH氏、おめでとうございます。これからもゲーメストにじゃんじゃん応募して、D地区1位を勝ち取ってください！（店長　国広）

各店舗の皆様、ご協力ありがとうございます。
次回集計でも、頑張ってください！

第3回（中級・上級）集計結果発表は、7/30号（6/30発売号）掲載！お楽しみに！

最速は誰だ！ 苦難の上級にどう挑んだか!?

BATTLE GEAR™ バトルギア

中級コース

地区	CLASS	タイム	車種	スコアネーム	ゲームセンター名
A地区（北海道・東北・甲信越）	A	2'48"882	GC8改	BEE	パル甲宝店（山梨）
	B	2'55"221	FC3S	BEE	パル甲宝店（山梨）
	C	3'00"095	EK9	DDK	コスモエース白河店（福島）
B地区（関東）	A	2'44"775	JZA80	NEZ	アミューズメントパークThe Earth（神奈川）
	B	2'50"162	FC3S	NEZ	アミューズメントパークThe Earth（神奈川）
	C	2'58"230	EK9	NEZ	アミューズメントパークThe Earth（神奈川）
C地区（中部・関西・北陸）	A	2'44"243	GC8改	JUN	名古屋レジャーランド大高店（愛知）
	B	2'50"063	FC3S	MTY	プレイランドキング河原町南店（京都）
	C	2'58"014	EK9	MTY	アミューズメントスペースガオラ（滋賀）
D地区（中国・四国・九州）	A	2'44'578	JZA80	SBK	CRハイスコア（大分）
	B	2'55'961	FC3S	191	T/Iプランタン（広島）
	C	3'03'819	AE86T	RYU	セイタイトー高知店（高知）

上級コース

地区	CLASS	タイム	車種	スコアネーム	ゲームセンター名
A地区（北海道・東北・甲信越）	A	3'41"233	CP9A	G-M	パル甲宝店（山梨）
	B	3'45"939	DC2	PAX	ハイテク遊園ニュースター（山梨）
	C	3'52"495	EK9	STI	アミューズメントファクトリー（北海道）
B地区（関東）	A	3'28"065	CP9A	NEZ	アミューズメントパークThe Earth（神奈川）
	B	3'38"468	FC3S	NEZ	アミューズメントパークThe Earth（神奈川）
	C	3'46"353	EK9	NEZ	アミューズメントパークThe Earth（神奈川）
C地区（中部・関西・北陸）	A	3'28"884	CP9A	MTY	プレイランドキング河原町南店（京都）
	B	3'38"432	FC3S	MTY	プレイランドキング河原町南店（京都）
	C	3'47"050	EK9	MTY	プレイランドキング河原町南店（京都）
D地区（中国・四国・九州）	A	3'27"634	CP9A	CRH	CRハイスコア（大分）
	B	3'46'594	FC3S	FFR	サンゲームズ大野城店（福岡）
	C	4'01'489	AE86L	M•T	ジャンボパンチ希林（福岡）

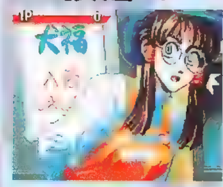
※第2回「バトルギア侍が来る！」出前イベント in セイタイトー高知
4人対戦スペシャルエキシビジョンマッチ 優勝

爆隊関西支部長 みっちい氏

読者参加型すくすく犬福応援連載

クイズ&バラエティ すくすく犬福 サンダーロード 予告編

復活!?



全国犬福愛好家のリクエストにより犬福部は三たび地獄谷から舞い戻ったにょ!また投稿よろしくにょ!
担当：神保町犬福部（コドモ福・ギィ福・柵福）



犬福部五つの誓い

一、語尾にはかならず「にょ！」をつけるんだにょ。
一、一生に一度はカラーアイランド(仮)・人気投票で犬福に票を入れなければならないんだにょ。
一、ピカチュ○よりも犬福を愛さなければダメにょ。
一、間違っても「太福」、「大福」と誤植してはだめにょ。
一、土曜日の午後6時からは「まも○て！守護月天」は観ないで絶対に「ウルトラ○ンガイア」を観るにょ！
☆しまった！GETTENアニメが終わってしまったぞ！犬福部員諸君は新誓いを考えて送るが吉にょ。

お帰り犬福部

編集コドモ「よお、柵っぽこ。犬福企画の反響がわりとあったんで我ら犬福部の復活が決定したにょ。ちゅうわけでGW返上してさっさと原稿書け」
柵「痛痛っダースベイダーのライトセーバーでつつかないでくださいよ。社員になる前はあんな人じゃなかったのにな。さて、当ページは犬福大好き人間による犬福投稿を掲載し、犬福を盛り上げていくページなんだにょ。進行は私ともちろんこの人」
ギィ「アニメ守護月天が終了し、はれて犬福部入りしたライター・ギィでし。ゲフンゴフン!もとい、ギィにょ!」
柵「実はあの五つ目の誓いはアニメ終了と同時に無効となったんですけど」
ギィ「ぷっせにょ～」
柵「ギィさんがいれば鬼に金棒、犬福にカレーですよ!」
ギィ「それでは早速犬福募集告知を始めるにょー!」



➡(岩手県　きりゅうれカ福)
☆イラストありがとにょー!このページはみんなの熱意を待ってるにょー!

やさぐれ福 募集告知

柵「読者様から犬福投稿を大大募集し、京都はビデシス様の犬福続編制作心を猛刺激。これが当ページの最終目標にょ。ちなみにギィさんならどんな投稿をしたいですかな」
ギィ「犬福カードゲームなんか作ってみたいにょ」

〈募集要項〉
●すくすく犬福続編嘆願書…葉書に犬福2（仮）へのお願い・要望を書きなぐるにょ。
●犬福&サブキャラ投稿（イラスト・文章・工作）募集…ポエムでもラジコン犬福でもいいから送ってたもれ。
●犬福部五つ目の誓い…君と僕との約束を考えてみよう!
●犬福同人誌紹介（微妙）…エロ積載量は8オンスまで。
●犬福カスタマイズ…マルゲ屋でぬいぐるみを購入。しかるのちにゲーム同様いろいろな犬福に進化（改造）させた姿を写真に撮って送るにょ。
●犬福のいる風景…これも同じくマルゲ屋で犬福ぬいぐるみを購入。全世界の観光名所で2ショット写真を撮るにょ。
投稿すべての宛先はゲーメスト編集部「犬福部コーザノストラ」係まで。第一回目の締め切りは6月15日必着にょ!

犬福応援頁開設について思う



●最近うちの犬福は妙に知恵づいて獣医に連れていくのも大変です

犬福部美人部長募集

柵「№263カラーアイランドで募集した犬福部美人部長ーそれで何兆通ほど届きましたかなギィさん」
ギィ「全然こねえ!!」
柵「思いっきり企画倒れになりそうな雲行きですの。具体的な美人像でもあげてみますか。ギィさんズバリ美人とは?」
ギィ「ズバリ美人とは…1・胸は控えめ（禁つるぺた）2・目つきキツめ（下から読んでも）3・メイド服が似合う（思いこみ可）4・ボンテージも似合う（経験者優遇）5・前髪が器用（後ろ髪でも可）6・召喚酔いに影響されない（赤）7・しっぽがある（ぴちぴち）…かな!!」
コドモ「メーテル!!」
柵「田中麗奈!!って二人ともまじめにやってくださいよ!」
ギィ「人類ではこの条件は満たせないかも。特にメーテルは…」
コドモ「やはり最後は魂美人、『ハートで勝負よ』と堀江罪子も言ってたしな」
ギィ「ハートと言えばラブリー眼帯!十兵衛!勝負!」
柵「…まあ、外見より熱い魂のハート美人を部長にすると。ところで、部長に何をしてもらうんですか?なったらなにかいいことあるんですか?」
一同「……」
以下次号　続く…のか?

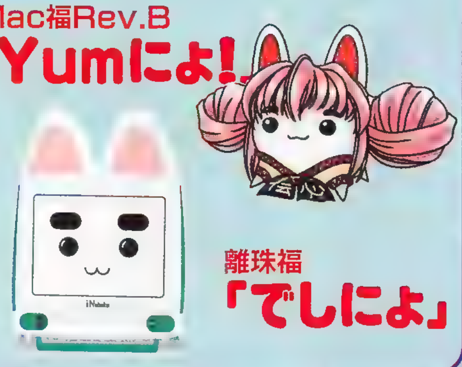
ちゅうわけで暫定部長



ご応募お待ちしてますにょ。

集え!犬福ブリーダーズ! オレサマ・オリジナル・イヌフク 新種発見0・0・1募集!

見慣れぬ犬福に出会えたときイヌフカーは至福を感じる。だがしかし！プレイする度にその機会が少なくなるは必然！そこで犬福中毒者は「身近なもの」を片っ端から「犬福」にして禁断症状を紛らわす。
そんなあんたの妄想の産物もとい産み出した新種の犬福を見せてくれ！俺を！みんなを！癒やしてくれ！



iMac福Rev.B
「Yumにょ!」

離珠福
「でしにょ」

クイズ曽根浩一



☆犬福に関するクイズを出題する「クイズ曽根浩一」。司会の曽根です。もし僕が負けたら…脱ぎましょう。僕が勝ったら…脱ぎますよ。
問1：ゲーム中に僕、曽根と出くわすゲーセンの店名は?

ネオジオポケット3連発！！

ネオポケで可愛くなったね

餓狼伝説 FIRST CONTACT

遂にポケット格闘シリーズに「餓狼」が登場。通信ケーブル必携ですぞ。

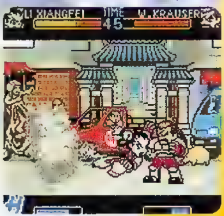
発売日	5月27日予定
機種	ネオジオポケット
メーカー	SNK
価格	3800円(税別)

担当：さちを

小さくても本格派

ポケット格闘シリーズにいよいよ餓狼伝説が登場。タイトルは「餓狼伝説FIRST CONTACT」。可愛くデフォルメされたキャラにはシリーズを通してお馴染みのテリーや舞、ギースに加えてリックや李香緋などがエントリーされているぞ。

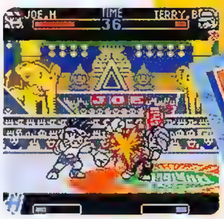
ゲームシステムは1ラインバトルを採用しており、遊びやすくなっているのが特徴。また操作系では攻撃の強弱をボタンを押す時間で変化させており、ボタンを長く押すことにより強攻撃を出すことが可能で、2ボタンでもバリエーションを持たせた攻撃が可能だ。



まさに餓狼。背景までキレイに再現されている。

さらに「避け攻撃」や「コンビネーションアタック」などの特殊操作もあるから、アーケードの雰囲気がそのまま楽しめるのも嬉しい。

ゲームモードは1人用のCPU戦と2P対戦の2種類。もちろん2P対戦は通信ケーブルを使った対戦モードだから、ネオジオポケット同士で気軽に対戦プレイが楽しめるぞ。



通信ケーブルを使えば対戦プレイもできる。



餓狼のキャラクターがコミカルになって登場。

メタルスラッグ ファーストミッション

発売日	5月27日予定	機種	ネオジオポケット
メーカー	SNK	価格	3800円(税別)

ネオポケでも大暴れ

あのメタルスラッグシリーズの世界観を継承したオリジナルアクションゲームがネオジオポケットで登場。

舞台はメタルスラッグ1の世界から1年前という設定だ。ゲーム展開はプレイするたびに多彩に変化し、各ミッションは複数に分岐するセクションから構成されている。


あのメタスラをネオジオポケットでリアルに再現。

ステージ中には「メタルスラッグ」や「スラグフライヤー」などの乗り物もプロトタイプとして登場するぞ。


ボス系もしっかりと描きこまれ迫力満点！


もちろん乗り物系も登場。

ネオポケプロ野球

発売日	5月27日予定	機種	ネオジオポケット
メーカー	ADK	価格	3800円(税別)

12球団勢揃い

ファン待望の本格野球ゲームがネオジオポケットに登場、タイトルは「ネオポケプロ野球」。このゲームでは実際の球団や選手のデータが使われているから、ジャイアンツの松井や高橋、さらにはライオンズの大物ルーキー松坂もゲームで使用することが可能だ。

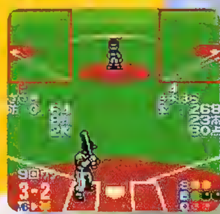
ゲームモードはCPU戦や



12球団公認だから球団もすべて実名で登場する。

通信ケーブルでプレイヤー同士で試合をするエキシビションモードと、CPU戦で最大135試合まで競い合うことができるペナントレースモードがある。また選手名や能力データを自由に作成できるエディット機能も搭載されており、自分だけのオリジナル球団で試合をすることもできるぞ。

操作や演出もファインプレーから本塁でのクロスプレーまでリアルに再現されている。


選手も実名だからプロ野球辞典としても使える。

気分爽快ハチャメチャバトル!!

あすか120%FINAL

新システムに新ルール、そして新たな乱入者まで!!凄いことになりそうだ！ね、ケロぴょん！

発売日	発売中
機種	Play Station
メーカー	ファミリーソフト
価格	5800円（税別）



担当：CHU

画期的な新システムが目白押し

単なるギャルゲーとしてだけじゃなく、対戦格闘ゲームとしてもディープなファンの多い「あすか120%」シリーズ。その最新作がこのファイナルだ。

いままでのシリーズはシステム的に大きな変更点がなかったが、今回は新システムや変更点が盛りだくさんだ。

下に紹介している「ダウンゲージ」「スーパーラッシュ」「新キャラクター追加」のほかにも、全キャラに「しゃがみカウンター攻撃」「ジャンプ中攻撃」「挑発」、一部のキャラに新必殺技が追加されたり、ゲームモードも「サバイバル」「アーケード」「トレーニング」が追加されるなど、大幅にパワーアップしているぞ。やるしか。



新ルール!? ダウンゲージに注目



体力ゲージのすぐ下にあるもう一つのゲージ。コレがこのゲームの売りの一つである「ダウンゲージ」だ。

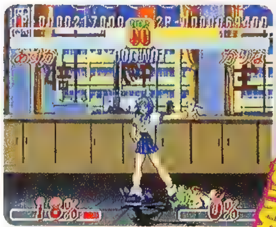
このゲージは相手の攻撃をくらうと減っていく（ガードでも削られる）、という体力ゲージと似てる部分もあるけど、その違いとして…

- ●相手の攻撃を受けなければ少しずつ自然回復する
- ●コンボ補正がかからない
- ●なくなってもすぐに負けるわけではない

というのがある。

なくなっても負けないので、一見重要ではなさそうに思えるけど、実は下に挙げるような面白い、かつ画期的なシステムが隠されているのだ。

体力より重要!?



体力負けしてても、ダウンを多く奪っていれば勝ちだ。

「ダウンで連続技から逃れられるなら、ゲージ減ったほうがいいの？」と思うかもしれないが、大丈夫。試合がタイムオーバーになったときに、ダウンゲージによるダウンを何回したかで勝敗が決まってくるのだ。このゲームでは全体的に攻撃力が低くて、タイムオーバーになることが結構あるのでなにげに重要だ。といってもタイム設定を無限にしちゃえば関係ないけどね…。

ガードが崩れる!!

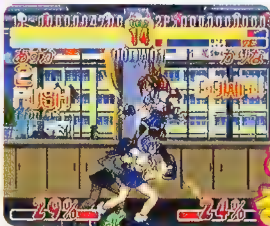


いつまでも攻めないでいると…あ、弾かれた！

ダウンゲージのない相手に攻撃をガードさせると、相手のガードを弾いて一定時間無防備な状態にすることができるぞ。反応して素早く追撃していくようにしよう。

ただ、この状態になってもゲージは0のままなので、その無防備な相手に攻撃を当てると、右で説明したように浮いちゃうぞ。連続技を狙うときには注意が必要だ。

ダウンする!!



ダウンゲージ利用した連続技なんかもありそう？

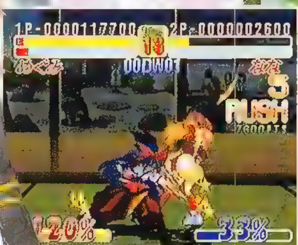
ダウンゲージのない相手に攻撃をヒットさせると、たとえその技がダウン属性じゃなくても浮いてしまうのだ。これは、地上での永久コンボ防止にも一役買っていると言えるね。浮いた後は空中コンボに移行できるけど、そこはあすかシリーズの常識（？）である「空中のくらい時間はヒット数が増えれば増えるほど短くなる」があるから安心。画期的だね。

新システム・スーパーラッシュで大暴れ！



画面下のバーニングゲージが120%の時にセレクトボタンを押すと…、



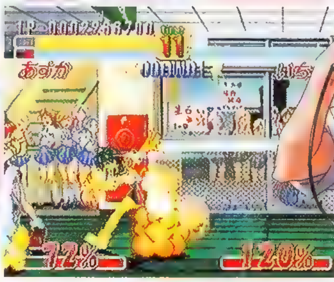


一定時間分身が付き攻撃回数が増加！さらに通常技を通常技でキャンセルできるようになるぞ!!

ついに乱入!!



サターン版で、隠しキャラとして扇ヶ屋鉄子と新堂源一郎が登場したが、今回はこの2人に加え、シリーズ通して試合の実況解説役を務めてきた古舘伊知子が、隠しキャラクターとして参戦だ!!。



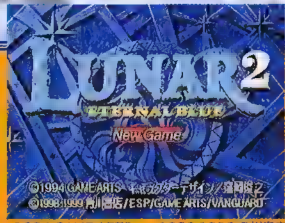
伊知子の対戦中は実況者が変わっている。芸が細かい!!。

ルナシリーズの最高傑作!

ルナ2 エターナルブルー

前作シルバースターストーリーから一年。ルナの世界で新しい冒険が始まる。

発売日	発売中
機種	Play Station
メーカー	角川書店/ESP
価格	6800円(税別)



©1994 GAME ARTS ©1998.1999 角川書店/ESP/GAME ARTS/VANGUARD キャラクターデザイン/窪岡俊之　担当:さちを

感動のストーリーを堪能しよう

魔法の世界ルナ。そこで繰り広げられる感動と冒険。ルナシリーズは遡ることメガCD版から受け継がれているファンタジーRPGの名作だ。去年の5月に「シルバースターストーリー」がプレイステーションで発売され、いよいよ今月、続編の「エターナルブルー」が発売されることとなった。

ルナといえばストーリーもさることながら、描きこまれたアニメーションシーンも見もののひとつ。今回は新規に描かれたカットやムービーを合わせると、なんと70分を超える大作に仕上がっており、ルナシリーズ最高作品といえる品質になっている。

キャラクターデザインはもちろん窪岡俊之氏が担当。今回はメインイラストやアニメーション部分の絵コンテも手掛けている。さらにCVを担当する声優陣も、横山智佐さんをはじめとした豪華キャストで見逃せないところだ。

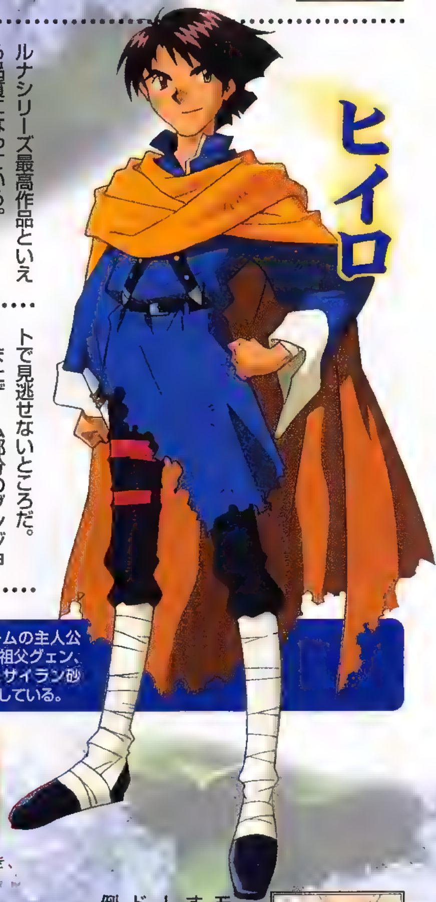
またゲーム部分のダンジョンもほかの機種のものに加えて、今回のプレイステーション版からの新ダンジョンが追加されており、より一層楽しめる内容になっている。



アニメーションのクオリティの高さに注目したい。



主人公のヒイロ。もちろんルビィも活躍してくれます。



このゲームの主人公ヒイロ。祖父グェン、ルビィとサイラン砂漠で暮らしている。

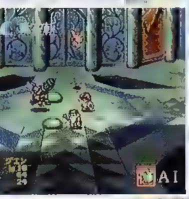


空に輝く青き星からやってきたという謎の美少女ルーシア。物語の鍵を握る存在でもある。

戦闘モードは簡単シンプルな親切設計

シンプルな2D視点の戦闘モードでは、コマンドを選択するタイプのほかに、AIモードで戦闘を自動にするモードも搭載しており、入力が面倒な人も楽に戦闘が行える。

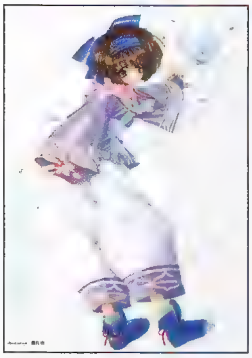
竜の頭部が開き、ダンジョンへ。



戦闘はAIにおまかせもできる。



蘭宮涼 Illustration ナコ&リムグッズ



蘭宮涼リムルルポスター
価格1365円　送料:E
商品番号:SS−228
B2サイズ



蘭宮涼ナコルルポスター
価格1365円　送料:E
商品番号:SS−227
B2サイズ

■SNKの大人気ヒロイン、ナコルル&リムルルを、人気作家の蘭宮涼先生に描いてもらったのだ。定番のB2ポスター、お馴染みの台紙付きテレカセット、姉妹揃ったマグカップと、可愛いアイテムだらけなのだ。



蘭宮涼ナコリムマグカップ
価格893円　送料:F
商品番号:SS-230
陶器製



蘭宮涼ナコリムテレカセット
価格2600円　送料:A
商品番号:SS−229
50度数テレカ2枚組　台紙付き

ギャルズアイランドトレーディングカード

アーケードゲーム歴十数年を彩ってきた美姫を一挙に収録。多数の描き下ろしでおくる一大アイテム、満を持してここに登場。

■新旧織りまぜて、ゲーム業界を彩ったヒロインたちを、ひとつに集約。メーカー&作家の新作描き下ろしや、懐かしいビジュアルも含めて、6月下旬堂々の登場予定。まさに夢のボックスだ。



＜豪華!描き下ろし作家陣＞
きみづか葵、思い当たる、伊藤真美、G=ヒロウ、道満晴明、マイケル原腸、さいようつかさ、鐙良寿、あきよしよしあき、藤の宮深森、山田秋太郎、花屋敷ぼたん、吉崎観音、あかつきごもく、神崎らいむ…他　(一部予定)

ちょっと延びて
6月末発売予定

ギャルズアイランド トレーディングカード
価格5403円　送料:E
商品番号:A&G−04B
ボックス販売のみ（10枚入りパック15パック入り）



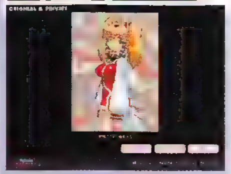
CD-ROM画集

■吉崎先生と桜瀬先生の、過去の作品やプライベートイラストがデジタルデータで拝めてしまうのだ。おまけに壁紙に使えるデータも入って、そりゃもうオトク。もちろんハイブリッドだ。パッケージと同絵柄のポスターサービス中。

吉崎観音 MINED+



●パッケージ用の描き下ろしをはじめ、画集「MINED」に掲載されなかった最新イラストを多数収録した決定版。



画集だし、もちろん1枚1枚じっくり楽しめるのだ。



コミック用のイラストも収録しているぞ。

吉崎観音CD-ROM原画集 MINED+	
価格5040円	送料:E
商品番号:CDR−01	
WINDOWS95,9／Macintosh 漢字Talk7.5以上	

桜瀬琥姫 Kaleido Scope

動作環境

Windows
CPU●Pentium90MHz以上
モニタ●640×480ピクセル
16bit Hi Color以上表示可能な環境
メモリ●32MB以上の実装メモリ
16MB以上のHDD空き容量
CD-ROM●4倍速以上のCD-ROMドライブ
サウンド●サウンドブラスター相当
システム●Windows95、98が正常に作動するマシン

Macintosh
CPU●Power PCを搭載したMacintosh
またはPower Macintosh
モニタ●640×480ピクセル
3万2000色以上表示可能な環境
メモリ●8MB以上のRAM空き容量
CD-ROM●4倍速以上のCD-ROMドライブ
システム●漢字Talk7.5以上



「GRANDEEK」（ワニブックス刊）のイラストも収録。





桜瀬琥姫CD-ROM原画集 Kaleido Scope	
価格5040円	送料:E
商品番号:CDR−01	
WINDOWS95,9／Macintosh 漢字Talk7.5以上	



あの細野晴臣監修！約15年の時を経て、GM界の至宝、ここに復活！
GAME SOUND LEGEND SERIES VOL.1「VIDEO GAME MUSIC 復刻盤」

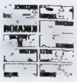
■発売が遅れていたこのCDも、ついに発売になりそうです。名曲の数々に溺れてみてね。

＜収録曲＞
・ゼビウス ・ボスコニアン ・パックマン
・フォゾン ・マッピー ・リブルラブル
・ポールポジション ・ニューラリーX
・ディグダグ ・ギャラガ

6月25日発売予定

GAME SOUND LEGEND SERIES Vol.1	
「VIDEO GAME MUSIC 復刻版」	
価格2100円	送料:E
商品番号:SGCD−0007	

キカイオーグッズ



キカイオーTシャツ	
価格2100円	送料:E
商品番号:C−207	
サイズ:フリー	



キカイオーマグカップ	
価格1050円	送料:E
商品番号:C−205	
アルミ製	

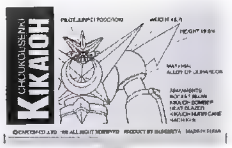


キカイオーアルミCDボックス	
価格1260円	送料:E
商品番号:C−206	
アルミ製	

■キカイオーアイテムの数々。イメージそのままにメタルで実用的な商品ばかりなのだ。キーチェーン付きのピルケースは、薬に限らず小物を入れてカバンに付けておける優れものだ。



キカイオースライドピルケース	
価格525円	送料:B
商品番号:C−204	
アルミ製	



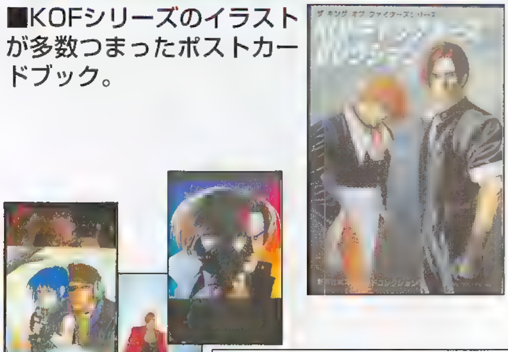
キカイオーアルミカードケース	
価格788円	送料:B
商品番号:C−208	
アルミ製	

このページに掲載されている商品は、
読者サービス部とマルゲ屋でご購入いただけます。

ゲ屋&読サビNEW GOODS

KOFポストカードブック

■KOFシリーズのイラストが多数つまったポストカードブック。



ポストカードコレクション KOFキャラクターズセレクション
価格924円　送料:E
商品番号:PC−01
ポストカード32枚セット

読者サービス部よりお知らせ

●「犬福ぬいぐるみ」は、好評につき在庫切れとなっています。次回入荷は7月予定です。
●「リーフファイトスターターパック、ブースターパック」の通販分はお陰様で完売いたしました。再入荷予定はございませんので、ご了承ください。

YOKOHAMA FC テレホンカードセット

■横浜フリューゲルスを愛するサポーターたちの情熱で蘇った横浜の新しいサッカーチーム「YOKOHAMA FC」。その結成を記念したテレカセットを、実は新声社が作っていたのだ。横浜市民は当然、そうじゃない人も応援しよう。

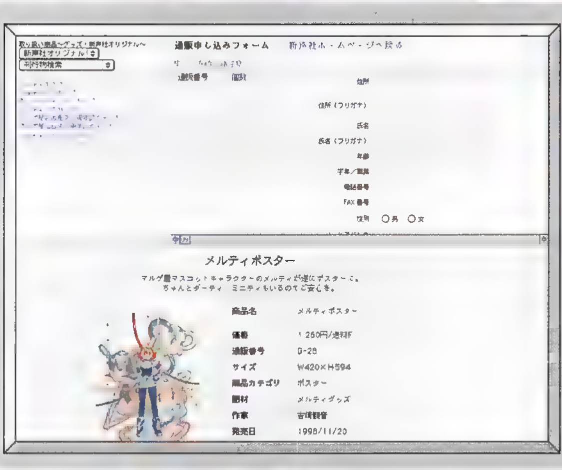






●上の2枚のテレホンカードが、左の専用台紙にセットされているのだ。台紙の青はチームカラー。いかす。

YOKOHAMA FCテレカセット
価格2600円　送料:A
商品番号:YFC−01
台紙付き



「ついにグッズプラザもインターネットデビュー！
よりお手軽にご注文頂けるようになりました。
<http://www.shinseisha.co.jp/gamest/>
から グッズのページへアクセスしてください。
皆様のご利用お待ちしております！」

■というわけで、新声社の商品がインターネットでも購入できるようになったのだ。アクセスしたら、欲しい商品やその他の必要事項を埋め込んでいくだけで、簡単に購入完了。アクセスできる人は、ぜひ一度覗いてみて欲しいのだ。他にも、気になる新声社のあれやこれやの最新情報が満載なのだ。

←これが、注文画面。

便利な通信販売読者サービス部のきまり

● 本誌に付いている「ご注文専用ハガキ」「FAX専用注文書」または「電話（平日10時~17時受付）」でご注文ください。
● 代金は商品到着後にお支払いいただく「後払い」または到着時にお支払いいただく「代金引き換え（要手数料）」となります。
● 後払いの方法は郵便振替、銀行振込、現金書留、郵便小為替となります。詳しくは商品に同梱される説明書をご覧ください。
● お届けまでおよそ7日程です。2週間以上たっても商品が届かない場合は電話でご確認ください。（発売日にご注意ください。）
● 返品はお届けの商品が不良品か、発送中の破損以外は原則受け付けません。
● FAX専用注文書の裏面に記載されている注意事項もあわせて必ずご覧ください。
● このコーナーの商品を本誌の発売より2ヶ月以上たってからご注文される場合には、電話で在庫の確認をしてください。
● カタログをご希望の方は160円切手を同封した封書で「読者サービス部カタログ係」までお申し込みください。

ご注文の際には、通信販売の方法をよくご確認うえ、ご注文ください。

ゴールドチケットサービス

通販のお申し込み金額1000円ごとに1点券を差し上げます。チケットが集まったら、ご希望の交換アイテムの番号と点数分のゴールドチケットを同封して、住所・氏名　年齢・電話番号を明記した封書で「読者サービス部ゴールドチケット交換」係までお申し込みください。

10点
1.メルティ爪切り
2.コインホルダー
20点
3.メルティテレカ
5.メルティカードケース
30点
6.メルティスポーツタオル
40点
7.メルティTシャツ

送料の計算方法

複数の商品を注文した場合は、それぞれの商品に設定されている送料の中で一番高い料金を送ってください。（単品発送の商品は個別に加算してください）

A	何個でも	100円
B	2個まで	100円
	3個以上	200円
C	1個なら	200円
	2個以上	400円
D	3個まで	200円
	4個以上	400円
E	何個でも	500円
F	何個でも	800円
G	単品発送品	800円
H	何個でも	無料

注文例：ギカイオービルケース（A）　2個　100円
犬福ぬいぐるみ（E）　1個　500円
蘭宮涼ナコリムマグカップ（F）1個　800円
以上の商品を注文された場合の送料は、一番高い送料（F）の800円になります

お問い合わせ先:読者サービス部　0120-531917（月～金:AM10:00～PM5:00土日祝休み）　E-mail:dokusabi@shinseisha.co.jp

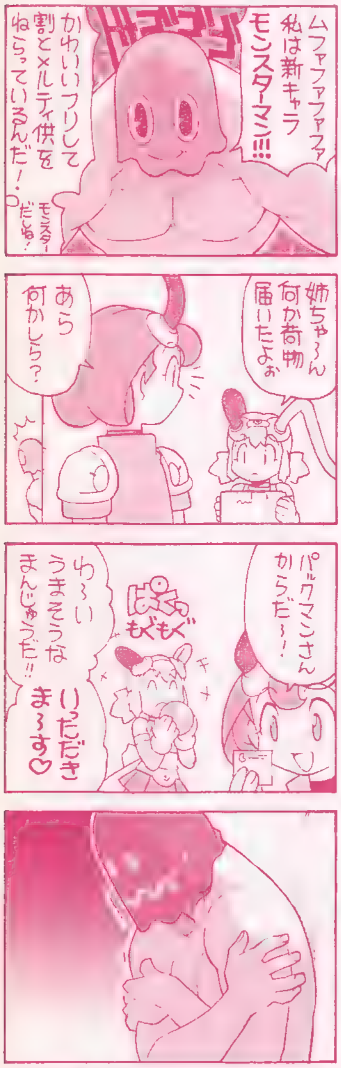
商品を直接見たい！ていう人のためのマルゲ屋

新声社のゲームグッズを直に販売している店。それがゲ屋なのだ。ゲーム好きには堪えられない魅惑のゲームグッズの数々が並ぶお店に直接行ってみたい人は、隣のゲ屋瓦版を見よう。こんなグッズが欲しいって意見も常時大歓迎なのです。

超世紀末ゲーム伝説 MELTY 5 : NO.8

ハルマゲメルティ

http://www.bekkoame.ne.jp/ro/minesya/



☆再登場予定未定のモンスターマンに愛の手を！（このネタがわかんない若者もいたりするんかな？）

6/30号 ゲームイベント **優先券**

新作グッズ紹介

6月上旬発売

ストリートファイターⅢ 3rd STRIKE シークレットファイル



☆カプコン発売のシークレットファイルはおとぼけ企画・原画・開発者コメントなどが手堅いが…。話題と期待の新作だけに独自の情報やひみつも読みたいところだね！

非現実的なプライスダウン！マルゲ屋ギガ決算セール

天下一ゲーマーの店 ゲ屋瓦版




「6月のマルゲ屋は全店あげての決算大セール！マルゲ屋の価格は昭和で止まったまま!?と思わせる非常識な安さです！」
「各種トレカはBOX1000円台のブツもあるぞ！」
「前のマルゲ屋決算セールでは最新ゲームアイテムだけじゃなくて、オールドゲームマニア垂涎のお宝も放出されていたよ。レゲー(レトロゲーム)CDやゲーメストビデオのコレクションを安値でコンプリートする一大好機！かもしんない」
「価格破壊という言葉すらかすれる(であろう)全国マルゲ屋6月決算セール。特価商品はズバリ早い者勝ち急ぐが勝ち！」

マルゲ屋からのお知らせ
神保町店の閉店時間が、20：00になりました。まちがえないでくださいね。

札幌店3周年記念！ストⅢ3rd大会3連発!!

「6月22日はマルゲ屋札幌店3周年だー！とゆーことで6／21〜23日の3日間は『ストⅢ3rd STRIKE』大会が開催される！」
「賞品にはカプコンさんからいただいたグッズがあるぞ！よかったな北海道の読者諸君。サァードを愛する方すべてに来店してほしい！」
「みなさん、6月21〜23日は札幌店で楽しく昇竜キャンセル真・昇竜しましょーね！

その他にもマルゲ屋札幌店では3という数字にこだわったセールを展開しますっ。お近くの方もそうでない方も、ぜひ足を運んでくださいね」
「しかし、このストⅢ 3連続大会は札幌店3周年とひっかけてのことだよな」
「考えた人は偉いよね」
「ヌルい！3がキーワードなら向こう3年フリープレイ台ぞ。これは譲れん」
「帰って」

ストリートファイターⅢ 3rd STRIKE大会3連発
●日時：6月21〜23日
●開催店：マルゲ屋札幌店
※全日PM2時より開始

デジキャラ☆フェスティバル2の巻

「マルゲ屋6月のイベント出店は『デジキャラ☆フェスティバル2』に決定で〜す！」
「電刃？はて？」
「もう美少女チックな情報に疎いなあ硬派マルゲヤマンは。しかもそーゆーネタは上の段で使いなさいよ。デジキャラ☆フェスティバルってーのは美少女系のグッズ&同人誌もろもろ即売会のこと。メーカーや小売店、もちろんマルゲ屋も出店するわけなのよ」
「おー、思い出したよメルの字。七瀬葵先生・蘭宮涼先生・うたたねひろゆき先生のグッズを多数確保し、万全を期したぞ。なかでも一押しはキミのテレカ 限定テレカセット第一弾：吉崎観音メルティテレカセット」だな」
「なんでも全国マルゲ屋各店や新声社通販でさえ、手に入らないようなイベント限定極希少商品らしいの！わたし自らが…買う！」

デジキャラ☆フェスティバル2
●開催日：6月27日
●開催地：池袋サンシャインシティ

ゲ屋イベントスケジュール

※すべてPM2：00から開始予定です

6/6（日）	神保町店	ソウルキャリバー大会
	札幌店	ストリートファイターⅢ3rd STRIKE大会
	仙台店	月華の剣士2大会
	名古屋名駅店	サイキックフォース2012大会
	大阪梅田店	サイキックフォース2012大会
6/13（日）	神保町店	鉄拳3大会
	札幌店	ストリートファイターⅢ3rd STRIKE大会
	仙台店	ストリートファイターⅢ3rd STRIKE大会
	名古屋名駅店	ストリートファイターⅢ3rd STRIKE大会
	大阪梅田店	ストリートファイターⅢ3rd STRIKE大会

ゲ瓦日記

サイキックフォース2012原画展


マルゲ屋の壁を見上げてごらん、マゼラン星雲ではなく原画が見えるよ、おっかさん！

好評のうちにマルゲ屋各店を巡ったサイキックフォース2012トレカの原画たち。途中サイキックトレカ交換会なども連動し、神保町店にて5月16日をもってついにグランドフィナーレ。サイキックトレカは引き続き発売中なんでよろしくね！あ、大反響につき、原画展は定期企画になるかも？

マルゲ屋&G-Model小ネタ神保町編

●マルゲ屋神保町店●

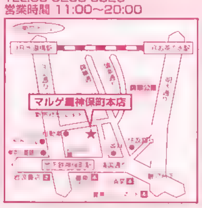
☆サイキック関連グッズを3000円以上お買い上げの方はステッカーかポスターがもらえるぞ。チャンスらしい。数に限りがあるので問い合わせ&ダッシュ重要ですな。

●G-Model●

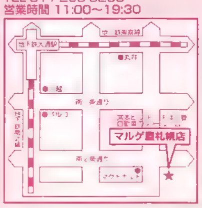
☆まじかるカナンポスター空筒6本をG-Modelのカウンターに持っていこう！販促用ポスターがもれなくもらえるらしい。集めてね！

<マルゲ屋ホームページ> http://www.shinseisha.co.jp/marugeya/

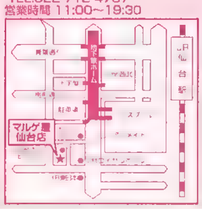
神保町本店
〒101-0051
東京都千代田区神田神保町1-26
新声社ビルB1F
TEL.03-3293-9325
営業時間 11:00〜20:00



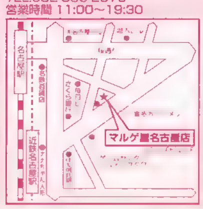
札幌店
〒060-0062
札幌市中央区南2条西1-1
宮本ビル2F
TEL.011-233-0238
営業時間 11:00〜19:30



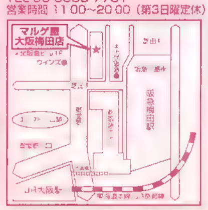
仙台店
〒980-0021
仙台市青葉区中央4-9-13
仙台ホリビル1F
TEL.022-712-4787
営業時間 11:00〜19:30



名古屋名駅店
〒450-0002
名古屋市中村区名駅4-4-19
ミスズビル2F
TEL.052-583-2970
営業時間 11:00〜19:30



大阪梅田店
〒530-0012
大阪府大阪市北区芝田1-4-8
北阪急ビル1F
TEL.06-6359-7751
営業時間 11:00〜20:00（第3日曜定休）



ゲーセン浪漫 第9回

中古基板のよもやま

このコーナーではゲームセンターに関する様々な事柄を無造作に取り上げて、観念しやがれとばかりに考察していくコーナーです。1万年後のゲーマーに「ああ、20世紀のゲーセンってこんな感じだったんだ」と思わせればしめたものです。

キャプテンリサイクル

C・LAN（以下原始） 前回のゲゼロマは、システム基板についてこってりと討議をぶちかましたワケだが。

渕健（以下島） ちゅーか、前回は5行で終わってたような気がなきにしも…。

原始 コナミの基板はコブラだのタランチュラだのホーネットだの、なんか毒カウンター乗りそうな名前ばかりさなあ、ということで結論は一応の帰結を見たじゃないかね君。

島 厳しく見てません。

原始 それはそうと、システム基板っ話を繰り広げている最中、我らはふと疑問に思うことがあったさな。

島 ふぬ。「中古基板の価格はどうやって決まっているのか?」という、朴訥かつ業界の深部に肉迫する議題ですね。

原始 メーカーから「中古基板はこの価格で」と提示されるわけもなし。よって、発売後の世間の評価や発売枚数によって、徐々に適正価格になっていくのでは?と知った風な予測を立ててみたさなあ。

島 発売直後は定価より若干割り引いた値段だとしても、その後はどの基板屋も足並み揃えて徐々にプライスダウンしてますよね。

原始 うむプ。コンシューマーなど中古ゲームソフトの大半は時代とともに安くなっていくものだが、基板は何故かその例に従わず、時代とともに価格が激しく変動していくものが多いという怪奇にして珍妙なこの事実。

島 そこで今回は、時代の推移と基板の値段の変動を考察していこうという、月並みかつありふれた内容で行ってみっかワーレー（byテクナート）って感じですね。

枯渇カウンテルの妙

島 まずは考察材料として、メスト最新号の中古基板価格表でもヌルプセと眺めてみますか。

原始 じゃ、我は以前から探しているアタリ制作ナムコ販売の名作「ランパート」でも探してみるっぺれ～…おや、いきなり見つかったぞ。名古屋の基板屋ミルキーウェイにて6千円というリーズナブルなお値段だ。

島 この前は秋葉じゅうの基板屋をむっちりと探したけど無かったって言ってませんでした?

原始 そうさなあ、これだけ探してないとなると、日本国内はともかくテキサス州の人里離れた辺鄙な基板屋ぐらいにしか眠ってないだろう、と思ってたのだが。こんなにサックリと見つかってよいのだろうか。

島 広告でレア基板を見つけたら早速電話ですよ!基板の通信販売は在庫確認するまでが勝負ですけん!

原始 ま～かせとけ～い、今すぐ電話したらっ!

島 あれ?ち と待つっティア。このメスト、ちょっと前の号じゃないですか。

原始 ヌなス!

島 最新号のリストをチェキしないとあきまへんがな。どれどれランペソは…うわ、絶賛在庫切れですよ。

原始 ネクロさながらに受話器に伸ばした我の手が、非情に侘びしく感じられるさね。

島 広告にランパートの名は載ってはいませんが、在庫があるか聞くだけ聞いてみてもいいのではないかと。

原始 そしてこの諦念…。

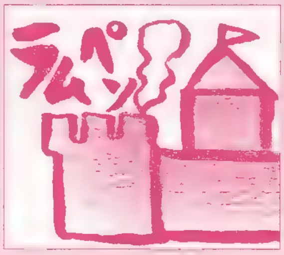
島 あ～分かりました。じゃ僕が電話してみますよ。

（電話中↓終了）

原始 どうかね、我が魂のランペソの消息は?

島 …こりゃもう諦めて、コナミソから出てたファミコン版のランパートを買った方が早いかと。編集部の近くのゲーセンに入荷してくれればいいんですが…っていうか、そもそも在庫がないんでしたな。

原始 我ショボクレ～ヌって感じさね。



ハンテル大旋風

原始 お、マックジャパンいわゆるフランセ語だったらマックジャポン（広告より）にて「キララスター（ROM）」が1万5千円だ。みつよつ、ふたつみつほどどうかね君。

島 へえ、安くなりましたね。キララスターは以前から欲しかった基板の一つなので、早速バリっと購入していきたいムフス!と、意気込んでみたものの、実は今、家にコントロールボックスがないのを思いだしました。

原始 それは核弾頭だけあってもGP-02があ、ねうのと同じぐらい侘びしいな。

島 僕のコントロールボックス、島本（和彦）先生にあげちゃったんですよね。

原始 ならばとっとと新型を買うがよかろう…って、うわ、もうガレッガが1万3千円に落ちてやがる。我は3年前に5万強の大枚をはたいて購入したというのにプセキュ～。

島 あ、ホントだ。

原始 我の4万円を払い戻せやコラと意気込んでみたものの、この憤りはどこにぶつければいいと思うかね君?

島 基板の値段の変動の最大理由として、「コンシューマーへの移植決定」という要素がありますが、バトルガレッガはモロにこの法則に則っておりますな。

原始 確か2年前だったたか、脳漿直撃セガサターンに移植されたのは。

島 その直後からですね、ガレッガ中古基板の値段が下降し始めたのは。

でも、ガレッガはまだいいほうですよ。同社の蒼穹紅蓮隊（ST-V・定価12万）は発売直後の中古価格は8万だったんですが、サターン版が出ちまってからは値段が急落、現在では5百円ですよ五百円!所謂0.5Kスよ!

原始 さすがにあんまし早く値段を下げちまうのも早急紅蓮隊といった感もなきにしもあらずだが、やはり「移植」というのは価格変動の大きな決め手さね。

島 そこで、これみよがしに年代ごとの「中古基板価格変動表」なるものを作ってみました。ホレ。

イイ、コレ、イイね

（目の焦点虚ろかつ爽やかに）

島 89年の中古価格は当時「聞こえるか…ゲームの叫びが!君の部屋に喝!」というコピーでお馴染みだった「トライ」を中心にした平均価格。94年はグリズル広告ですっかりお馴染み、今はいずこへエ

ゲームタイトル	89年	94年	99年
ウルフファング（デコ）	未発売	46K	9K
ロボコップ（デコ）	68K	15K	6K
B-ウイング（デコ）	9K	25K	40K
ザ・グレート・ラグタイムショー（デコ）	未発売	38K	35K
エメラルディア（ナムコ）	未発売	18K	3K
爆突機銃艇（ナムコ）	80K	25K	38K
ドルアーガの塔（ナムコ）	14K	48K	20K
ギャラガ88（ナムコ）	85K	20K	50K
ワルキューレの伝説（ナムコ）	160K	85K	40K
コズモ・ギャング・ザ・ビデオ（ナムコ）	未発売	58K	5K
MVP（セガ）	未発売	5K	1K
UFO戦士ようこちゃん（セガ）	10K	25K	40K
蒼穹紅蓮隊（ライジング）	未発売	未発売	0.5K
バトルガレッガ（ライジング）	未発売	未発売	14K
アテナ（SNK）	7K	25K	25K
怒（SNK）	14K(P付)	35K(P付)	25K(P付)
サイコソルジャー（SNK）	18K	78K	55K
脱獄（SNK）	43K	10K	5K
餓狼伝説2（SNK）	未発売	3K	0.2K
魔獣の王国（コナミ）	75K	65K	38K
悪魔城ドラキュラ（コナミ）	40K	58K	TEL
恋のホットロック（コナミ）	30K	38K	42K
WECル・マン（コナミ）	在庫無し	在庫無し	20K
ブラックパンサー（コナミ）	在庫無し	在庫無し	在庫無し
モモコ120%（ジャレコ）	7K	10K	45K

SERIES

■発　行■
1999年6月30日
通巻15号

担当：ジ☆ダップセ
（C・LAN&田渕健康）

ホームページ開設も間近に迫る6月初頭であるが、感動を共有することにおいて我らの総意は合致している。舌の根が乾ききった頃合いにぶつけてくるのが賢いやり方といえよう。ラッシュアワーも過ぎ去り、あとはスイッチを押すのみの心臓爆破カウントダウンとは誰も言っていない。

マーソンの問答無用な価格設定を参照に。99年は調べに疲れたので、掲載されている基板屋広告からランダムにピックアップしました。
原始　どうでもいいが、なぜラバカッパゥ（巻き舌）が入ってるのかね？
島　いや、何となく。
　ロボコップは88年冬発売で定価が17万8千円。基板の数もそこそこに出回り、しばらくは安定した中古価格を誇ってました。
原始　いかに皆がコブラ砲を愛していたか、ということを物語るエピソードだな。
島　90年ごろファミコンに移植されたものの、出来のほうはとてもさりげない作りで、それによる価格の変動影響はほとんどないと思われます。
原始　それが今や6千円か。家でドラム缶稼ぎやり放題も夢ではないな。買うか。
島　デコのゲームで大きく価格変動があったのは、92年に発売された「ウルフファング」ですかね。



　定価はやはり17万8千円。ゲーム自体の評価も高く、マニア受けもよかった人気ゲームでした。基板もしばらく品薄状態で、中古価格も高値を維持してたのですが。
原始　それが今や9Kか。これも移植が原因かね？
島　ええ。97年にプレステにがっつりと移植され、それ以後価格は下がりっぱなしです。

　昔はアーケードタイトルが家庭用ゲーム機に移植されても、ハード自体に限界があったのでそれほど致命傷にはならなかったのですが。
原始　ファミコン版「源平討魔伝」みたいな、海のモノとも山のモノとも地獄のモノともつかない作品が出てきたりしてたさなあ。
島　最近はハードの進化により、アーケードタイトルの完全移植がさっくりできちゃいますからね。あまつさえムービーデモだの、家庭用オリジナルキャラだの付加要素もあったりしますし。基板の利点というと、CD-ROMの読み込みがないことぐらいですよ。ちょほほ。
原始　そればかりか、数年前からは移植を前提としてアーケードに登場した作品も数多くあるさなあ。ゲーセンで感触をつかんで作品に調整を入れた後に家庭用で完全版発売、というパターンさね。
島　すると何ですか、アーケード版は大々的なロケテストの場とでも言うのですか!?と、猛者通らしからぬ問題提起をしてみましたが、話がでかくなりそうなのでやめましょう。
原始　こうして見ると、ナムコ作品の中でもPS版「ナムコミュージアム」に収録された作品は、軒並み値を下げているな。
島　そうスね。ナムコの基板はどれも人気で高値を記録してましたが、ミュージアム発売後はワルキューレやドルアーガなどは半額ぐらいに下がってます。もっとも、それとは関係なく下がってるタイトルもありますが。
原始　我の嗜好する、海の王様「エメラルディア」と「コズモギャング・ザ・パズル」などはこ数年来3K～5Kの間で落ち着いておるさな。
島　でも、移植されてないナムコタイトルは総じて高いですよ。爆突とかファイネストアワーとか未来忍者とか。
原始　移植される見込みがない、ともいえるな。
　そういや、コズモビデオは今や5Kだが、昔は妙に値段が落ちなくてな。「欲しくもねえのに高いんだよ」と、勝手に横柄な感慨を抱いていたものさなあ。
島　…。他の価格変動パターンとして「続編が出た」という要素もあるのですが、SNKの基板はちと毛色が変わっていて「キャラクターが別のゲームで再登場した」という要因があったりするのです。
　K.O.F.が出た後、「アテナ」や「怒」の基板価格がちょびっと上がったりとか。
原始　…さまざまな要因で変動する中古基板価格だが、これまでよりも「家ゲー」自体の需要が下がっている感は否めないさなと思われる部分も少なからずあるものの、かつてX68K版などは屈指の出来である移植版もあったし、「本物じゃなきゃやだっぺれ」という人も少なからずいるわけで、そういう思いが皆を基板購入に踏み切らせている現状であろうことを推察しつつも、それを確認する意味でも次回は基板屋を見て周り、現在の熱気を確認してみたいと思うに至ってみた。
　そこで、だ。次回は急遽〈秋葉原基板屋めぐりツアー〉を敢行することに決定した。
島　ヤー。
（続く）

猛者通名作図鑑
あしたのジョー



男なら闘う時が来る熱血拳闘ロウマン。過激な原作を忠実に[illegible]当然、ホセの頭髪も白くな[illegible]
©TAITO1990・ちばてつや・AAVE

誰よりも速く走るための第一歩!

アーケードゲーム初心者講座

ドライブはじめました

ドライブゲーム編　第2レグ

—第18回—

担当：ずるずる㊫

題材にするものでゲームが変わることに前回触れたが、今回、その変わる部分をあげ、プレイ時に何を気をつけるかを書いていく。

ドライブゲームの操作は、手元にハンドル、シフトレバー、足下にアクセル、ブレーキ、あるものはクラッチで行うが、その中から車の挙動を一番感じることができる**ハンドルに注目**してみたい。

そのハンドル、どのドライブゲームにもついているわけだが、そのハンドルの大きさに違いがあることに気がついているだろうか。

そこにどんな意味があるのかをチェックしてみよう。

手元の操作に大きな違いがある!

その大きさの違い、**大きいものと小さいもの**とに分けられる。

大きいハンドルのタイトルを見てみると、**市販車をモデル**にしたものに多く見られる。

小さいハンドルはというと、フォーミュラーカーに代表される**レースカー**に多く見られる。

この題材による違い、果たして大きさだけだろうか。そのところをしっかりチェックしてみよう。

レース車ベースはアクション小!

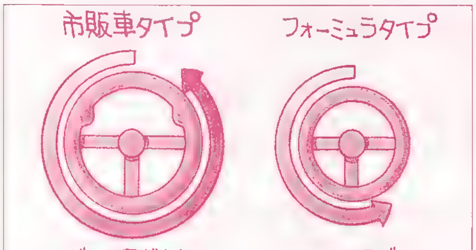
レースをテレビ等で観たことがあるだろうか。特にフォーミュラータイプのレースなのだが、コクピットが映し出されたとき、ハンドルの小ささに目がいくと思う。

狭い中で操作をするために小さくなっているのだが、市販車のものとの違いはそれだけではない。

レースはその多くをレース用に作られたコース上を走るため、街中にあるような低速で90度以上に曲がるようなところはない。そのため、ハンドルの切り角は小さくてすむ（厳しい条件下で操作するためにも少なくなっている）。

その部分、ゲームではどのようになっているのだろうか。

フォーミュラータイプのもの、「バーチャレーシング」（セガ）、「エースドライバー」（ナムコ）を例に挙げてみると、どちらも本物と同じように、小さいハンドルを採用し、**切り角も小さくて曲がれるようになっている。**



市販車タイプ
• ハンドルの径が大きい
• かなり回さないと、曲がりきれない場面が多い

フォーミュラタイプ
• ハンドルの径が小さい
• それほど回さなくても曲がってくれる

また、市販車の形はしているものの、中身は別モノ！と言われるタイプのもの「デイトナUSA」「セガラリー」（共にセガ）も小さく、切り角が小さくなっている。

切り角が小さくてすむという点であるが、**動かす量が少ないため、操作が楽に思えるが**、題材になっているものが過酷なものなので、**ハンドルから受ける反力がかなり強い**（反力つきのもので）。

負荷が大きいとなると気になるのがその小ささ—てこの原理を考えると、作用点が中心から近いために反力に**対抗するためにはそれなりの力が必要**となる—

力を入れつつ正確に操作するわけだから、難しくなるのも当然。

それが**できる環境を作ってあげられる**かがまず第一歩となる。

市販車ベースはアクション大!

では市販車のハンドルはどうなっているだろうか？

市販車のハンドルは、法律により、これ以上小さくしてはいけないという大きさが決められているため、レース車専用のと比べるとかなり大きなものなる。

レース車とは違い、いろいろな状況下で操作をするし、そのハンドルを握る人も、ペーパードライバーから熟練ドライバーまで様々。

そんな中で切り角が少ないハンドルで小さかったらどうだろうか。

少しでも切るとまっすぐ走れなくなったり、腕力はいるし、とても操作できるものではない。操作しやすく、**神経質にならずにドライブできる大きさ**があの大きさとなっているのだ。

ではレース車のものと大きさ以外にどういった違いがあるのかというと、**腕力のない人でも操作ができる**ように、アシスト機能（パワーステアリング）がついていたり、狭い路地に入るのに小さい半径で曲がれるようにハンドルが切り込めるようになっている（安全装置としてエアバッグやクラクションなどもついている）。

アシスト機能については、メーカー、車の性格ごとにその具合が違い、スポーツタイプに近くなるほどその機能はなくなる傾向にある。

これは**車に起きている状況をハンドルを通して情報として得るため**である。

例えば、しっかりグリップして曲がっているときは、遠心力、路面からの摩擦抵抗により、ハンドルは重く切りにくくなるし、スピードが上がればさらに重くなる。

逆に、スリップや路面抵抗の低い雪道などで走ったり、曲がったりすると、ハンドルは軽くなる。

そういった情報をリアルにハンドルから得ることで、車がどんな状況なのかを把握でき、それに対応できるようになるのだ。そんな部分がゲームではどのようになっているのだろうか。

大きさはほぼ同じだが、大きく違うのがハンドルの切れる量。**基本の持ち方**である**10時10分、9時15分**（時計の針を思い描こう）のところに手を置き、半回転させてみる。でもまだ回せる。さらに回すには**持ち換えないとつらくなる**—この持ち換えが市販車タイプで出てくるのだ。さらにはその**切る量が多いため、急カーブでの切り返しがとても忙しくなる**のだ！

それが**いかに正確に素早くできるか**が攻略となってくる。

◎アーケードゲーム初心者講座◎

正確な操作はポジションが大切！

小さいハンドルであればそれほど回し込んで曲がることはないので、気にならないかもしれないが、大きいハンドルになると、切り込んだときに腕が伸びたり交差したりするため、ハンドルと自分の距離を合わせていないと腕が伸びきってしまったり、逆につまってしまって回せなくなるのだ。

本物の車を運転するとき、車を安全に操作するために、**自分の体型に合わせてシートを動かしたり、**ハンドルの位置を変えたりするのだが、それを**ゲームにおいても実行してほしいのだ。**





合わせると見るからに楽そうでしょう！

ゲームでは安全な上に速く走らなければならないので、**正確に操作できる環境を作る必要がある。**

視線を少し下へ向けるとシフトレバーが見えてくる。このシフト**レバーにおいても、握り方を意識することで、**正確でミスを抑えることが可能になってくる。

力任せに上げ下げをするのではなく、**確実に丁寧に静かに操作で**きるように心がける。あわてて手を出して突き腕をしないようにしたいところである。



手のひら全体を使って少ない力で操作を！

足下を見ると、そこにはアクセル、ブレーキがあるが、ここも意識して操作をすることで、より速く走ることが可能になる。



アクセル、ブレーキを独立して操作！

まずは足の置き方。**通常、右足でアクセル、ブレーキ**を踏み、**クラッチがあれば左足**で踏むのだが、AT車で教えられる**左足ブレーキをゲームに取り入れること**で、加速、減速の操作を独立してできるので、ミスが少ない上に、上級テクニックであるヒール&トゥ(片足のかかととつま先を使った技術)的な操作も可能になるのだ。まずはポジションを整えよう。

●お便り募集中

ジャンプの「大好王」が熱いんだが、これが掲載される頃には…。などということが気になる最中、『カオスギアⅢ　四龍の王』は買ってみたかな？今回も魅力的なカードだらけ！今回から、牛歩戦術でカオスギアの遊び方を紹介。全部集めてファイルすれば、立派な攻略本になるぞ！（予定）

担当：一億将軍

TCG トレーディングカードゲーム 入門道場

第二回

続・カオスギアって、どんなゲーム？

では、前回に引き続き解説をしていこう。ちなみに、この連載のペースは牛歩戦術並み（いや、「石動」並みというべきか？）。ポイントをひとつひとつ解説していくので、リアルタイムな情報源としては物足りない部分もあると思うが、ご容赦いただきたい。

さて、今回はゲーム全体の流れを見てみよう。

目的はなんなのだ？

このゲームでのプレイヤーの立場が、「カオスゲイナー」という人々を導く存在だということについては、前回触れたと思う。そして、目的はズバリ「他のカオスゲイナーを倒す」ことだ。カオスゲイナーは各国に雇われている場合もあるが、逆に私兵化した各国の兵士たちを取り込み、独自の勢力を築いていることも多い。いずれにせよ、「覇道の前に転がる石ころ」は排除しなければならないことに違いはない。

どうやったら勝ちなの？

このゲームの目的は、当然ながら敵に勝つことだ。

では、勝利条件は？どんな手段でもいい。相手の城カードをすべて破壊するか、「戦果」を5点取れば勝ちなのだ。もしくは、相手ゲイナーが負けを認めて投了した場合も勝ちになる。

ちなみに戦果とは、強力なカードや英雄、特殊な城についている★印だ。詳しくはカードの説明の際にしたいと思うが、下にあるイラストの拡大部分にある★が戦果数なのだ。つまり強いカードにはリスクがあるってわけ。



ゲームの流れは？

まずは、デッキを組む。デッキの組み方の詳細は次号以降で解説するが、城カード20枚で「城デッキ」を、その他のカード40枚以上で「メインデッキ」を作る、というのが決まり。ただしデッキには、同種のカードは4枚までしか入れることができない。あるカードが好きだからといって、5枚10枚とデッキに放り込むのはダメなのである。また、軍資金である「ギア」を表すため、おはじきやコインなどの「カウンター」を用意する。メモでも構わないが、現金の使用は控えたほうがいい。

とりあえずデッキを組んだら、ゲームを始めよう。ただし、今回は今後の解説に必要となる「流れ」を説明するにとどめることにする。それぞれの詳細については、次号以降でお話しよう。分からないことがあったら、ハガキで質問してほしい。

カオスギアは2人で対戦するTCGだ。将棋や囲碁と同様、先攻と後攻が順番に行動をするルールとなっている。ただし、将棋でいえば「駒を動かし、相手の駒を取る」という部分が少々複雑になっているのだ。片方のプレイヤーの手番全体を「ターン」、細かい手順を「フェイズ」と呼ぶ。

とりあえずやってみよう

まず、ジャンケンで先攻を決める。その後、城カードを1枚ずつ順に3枚引く（カードを引くことを「ドロー」と呼ぶ。以後この用語を使うので覚えよう）。そして、メインデッキから手札を7枚ドローする。これらの手順は、ゲームスタート時の最初の1回だけだ。

先攻側ターン

①『収入フェイズ』

先攻側が城カードに記された分だけの収入を得る。ここで軍資金を調達することにより、ユニットの配備や戦法の使用など、さまざまな行動を行うことが可能になる。

②『ドローフェイズ』

先攻側が城デッキ、メインデッキいずれかから1枚、ドローする（※）。ここで国力を増強。城カードをドローすれば城の強さや収入がアップし、メインデッキをドローすればユニットや戦法、計略などを手札にすることができる。

③『計略フェイズ』

計略カードを使う（使わなくてもいい）。計略カードは「カードテキスト（カードの説明文のこと）」に記載されていない限り、どちらも使用できる。次の戦闘フェイズに大きく影響することがある。

ユニットカード（英雄）
第13代目アルサリスク



ゲーム進行チャート

①収入フェイズ
↓
②ドローフェイズ
↓
③計略フェイズ
↓
④戦闘フェイズ
↓
⑤配備フェイズ
↓
⑥編成フェイズ
↓
⑦ディスカードフェイズ
↓
⑧ターンエンド

※公式大会では「スイスドロー」というルールがある。この場合は先攻プレイヤーのみ、第1ターンのドローフェイズを省く（カードをドローできない）。

④『**戦闘フェイズ**』

戦闘は、まず侵攻側が侵攻戦力を宣言。その後、防衛側が防衛戦力を宣言。戦法は、戦闘中ならカードテキストに記載されていない限り、どちらのプレイヤーも好きなタイミングで使用できる。戦闘には細かいルールが多いため、後々解説したい。

⑤『**配備フェイズ**』

手札からユニットカードを城内に出す。このとき重要になるのが勢力（デ・バース帝国やエレアル旅団などの所属種別）だ。これらを配備する際には「影響力」と「配備コスト」の両方が必要となる。つまり、デッキにデ・バース帝国のユニットを入れたいのならば、デ・バース帝国の城を入れなければならないのだ。

⑥『**編成フェイズ**』

「陣形」を組む。陣形は指揮能力を持つ指揮官、英雄を中心として組むことができる。メリットは攻撃力の合計やダメージの分散、特定の戦法の使用、特殊能力の付与などさまざま。

⑦『**ディスカードフェイズ**』

このフェイズは、手札が8枚以上あるときのみ実行。手札が7枚になるように、余分なカードを墓場に置く。

⑧『**ターンエンド**』

自分のターンを終わる場合、それを相手に宣言する。

後攻側ターン

①～⑧を先攻同様に行う。

カオスギアなぜなに百科 第1回／お金のひみつ

「カオスギア」には、貨幣としての価値があることは、前回述べた。しかし、カオスゲイナーが生み出すカオスの塊は大きさもバラバラで、そのままで貨幣として流通させることは難しい。ゲーム上にはほとんど現れないが、カオスフォーマーの中にカオスギア塊を貨幣に加工する組織が存在する。その貨幣は「カオスギアで縁取られた銀貨」という形状だ。これは、偽造を防ぐためでもある。

カオス貨は、デ・バース帝国とマナ王国で広く流通しており、両国に造幣所が存在する。造幣を行っているのは「ハイラム」の名で知られるカオスフォーマーの組織だが、詳細は不明である。カオス貨の導入は両国の政府主導で行われたことからも、この組織は帝国、王国の首脳陣に大きな影響力を持っていると考えられる。



「何枚でもいい」とはいえ、多すぎると必要なカードをドローできない可能性も高い。

プレゼントだ！

今回もよい子のみなさんにプレゼントをするなり。が、スペースがないので、まずは142ページを見るなり。セットのほうは初心者に限ってのプレゼントとなるので、経験者の方はご遠慮願いたい。欲しい人はハガキに、住所と氏名、年齢、感想や質問などを書いて「TCG入道」まで！

次回予告

次号ではそれぞれのカー[illegible]

SHINSEISHA MOOK&NOVEL INFORMATION

DIGITAL mint デジタルミント

ゲーメスト
5月23日号増刊
Vol. 3



これで見納め!?

道満清明のコミックス
「何?何?何やねん!?」は要チェック!!

表紙のニーナ(ワーズワース)はエルフ渾身の描き下ろし！
話題作最新攻略＆紹介記事が満載のデジタルミント③を見逃すな!!

好評発売中 定価690円(税込)

©elf 1999



RISE ～ライズ～ 攻略&設定資料集



コミカルでエッチな『RISE』は、「ななこ」の育成がとっても楽しい。描き下ろしの表紙とコミックもオススメだぞ。

好評発売中 本体価格 2000円+税



©1999 RISE

終末の過ごし方 アートワークス(仮)



アボカドパワーズの
秘蔵っ子
「小池江里加」先生入魂の
描き下ろしが満載！

予価2400円+税
7月発売予定

©Abogado Powers

好評！デジタルミントノベルズ

■**性紀末BOYS白書** イケてる青春H物語
(著:花園乱　イラスト:雅舞羅-L)

■**光輝の書 I** 神の刻印―
(著:前園はるか　イラスト:佐藤かおる)

■**赤と黒のアイドル**
(著:水島裕子　イラスト:平野遊也)

■**エスパー・ミュウ** 超おサワがせ学園
(著:司悠司　イラスト:ふじみやみすず)

各860円+税で好評発売中

お知らせ:前号で告知いたしました『微熱学園(仮)』は事情により発売延期となりました。ご了承下さい。

お求めは

新声社　〒101-8935 東京都千代田区神田神保町1-26 TEL.03-3293-9321 FAX.03-3293-9329
全国の書店でお求め下さい。品切の場合は、書店にてご注文いただくか、当社通信販売部「読者サービス部」をご利用ください。
通販のお問合わせ先:フリーダイヤル0120-531917(月～金/10:00-17:00)またはE-mail:dokusabi@shinseisha.co.jp

スーチースティック再び

アフタヌーンで連載中の「エグザソン」も絶好調の園健先生キャラデザイン「スーチーパイⅢ」。その設定資料集をいち早く公開！

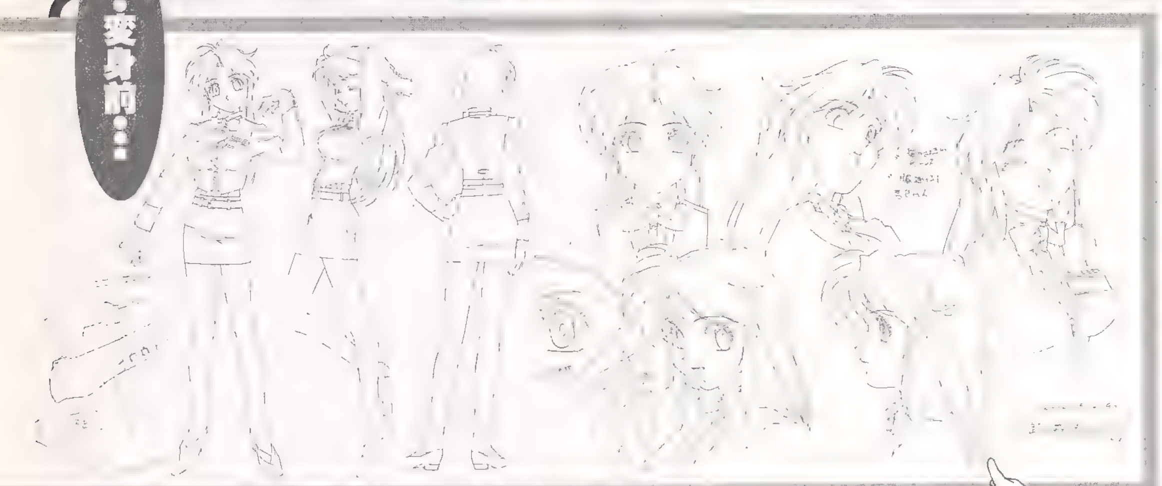
SUCHIE-PAI III

アイドル雀士 スーチーパイⅢ 設定資料集

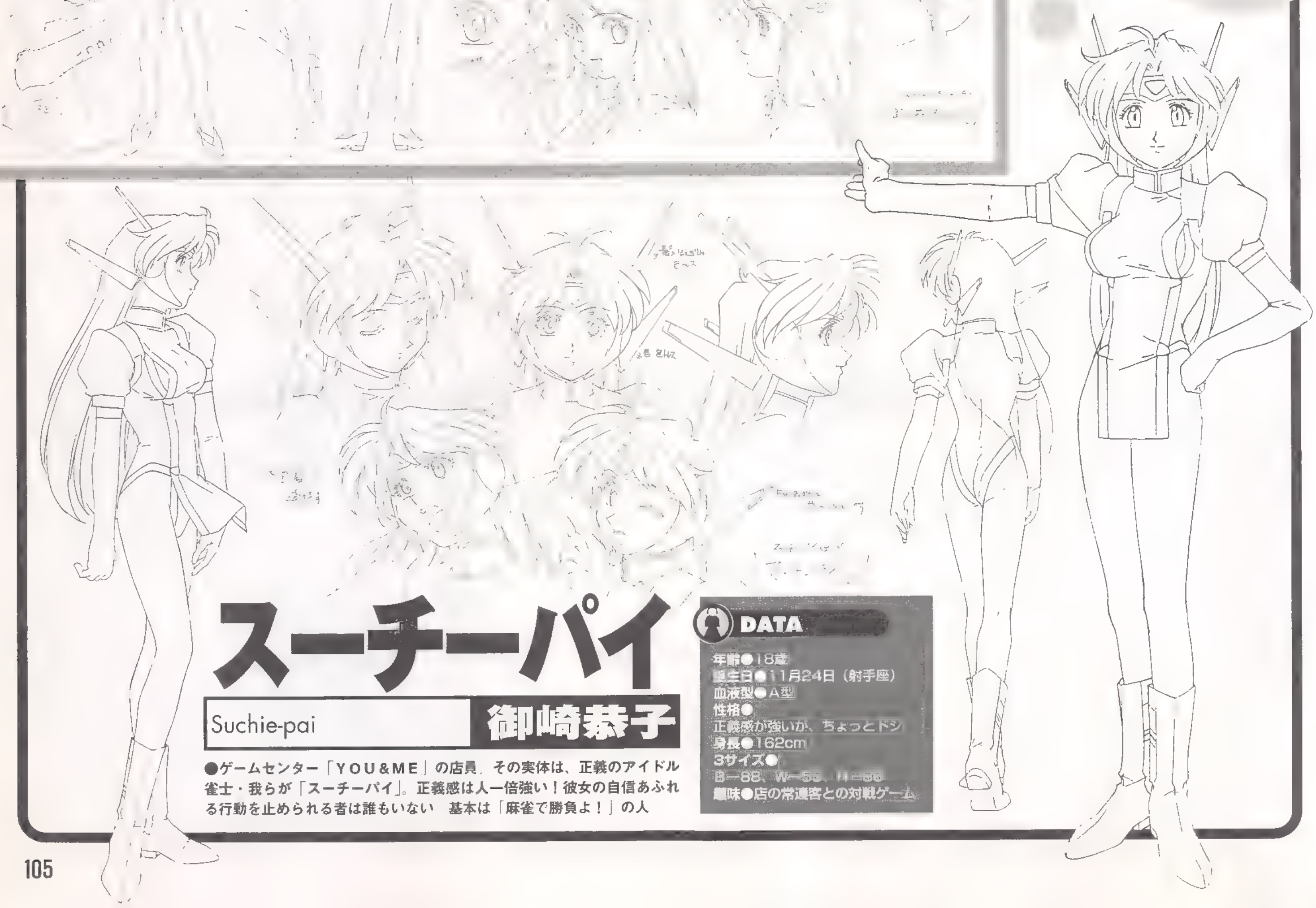
?????今回のストーリー???????

◎あのスーチーパイがアーケードに帰ってきた！いつも通り強引な麻雀展開で女の子たちの服を剥いてゆくのはお約束！…ていうか小難しいストーリーなんてものは、もはやこの世界には存在しないのです！今回のターゲットは電子工学の権威、早乙女コンツェルンの若き女社長、「早乙女ななみ」我らがスーチーパイは彼女を見事撃破できるでしょうか？そして、そのななみをも凌駕する真のボスに出会うことができるのでしょうか？

…変身前…



【開発コメント】…………
何種類ものイカサマ技を使いこなすため、イカサマ技ムービーも多数用意。もちろんすべてリニューアルしています。また、オープニングの変身シーンもイイ感じに仕上がっていますよ。お約束の巨乳揺れもチェックしてね。



スーチーパイ

Suchie-pai **御崎恭子**

●ゲームセンター「ＹＯＵ＆ＭＥ」の店員、その実体は、正義のアイドル雀士・我らが「スーチーパイ」。正義感は人一倍強い！彼女の自信あふれる行動を止められる者は誰もいない　基本は「麻雀で勝負よ！」の人

DATA

年齢●18歳
誕生日●11月24日（射手座）
血液型●A型
性格●
正義感が強いが、ちょっとドジ
身長●162cm
3サイズ●
B—88、W—[illegible]、H—86
趣味●店の常連客との対戦ゲーム



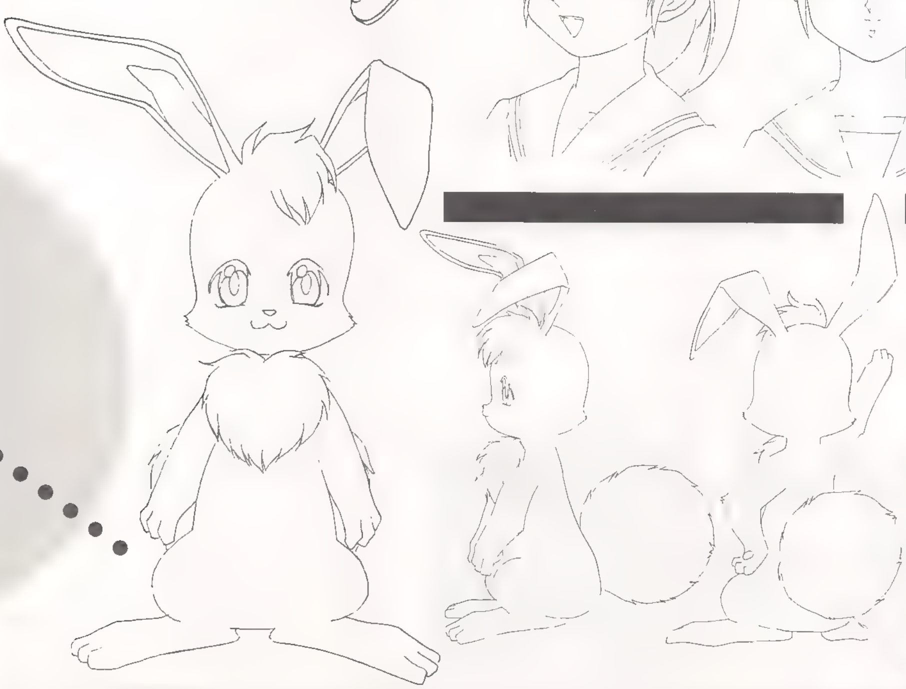
水野佑紀

●ポニーテールのよく似合う、現役女子高校生。いつでも自分の世界にトリップできるという特技を持つ。スーチーユキへの変身シーン（着替え？）にはファンが多い。好きな食べ物はギョウザ。

DATA

年齢●18歳
誕生日●2月9日（水瓶座）
血液型●O型
性格●わがままでナルシスト
身長●152cm
3サイズ●
B−78、W−53、H−81
趣味●ペンギンさんのグッズ集め
必殺技●ユキちゃんスマッシュ

【開発コメント】…………イカサマなしの正統派雀士の彼女も、今作ではイカサマ雀士の仲間入り。シリーズ通してレギュラー出演している、最も人気の高いキャラの1人です。スーチーパイ同様、グラフィックには力を入れていますよ。



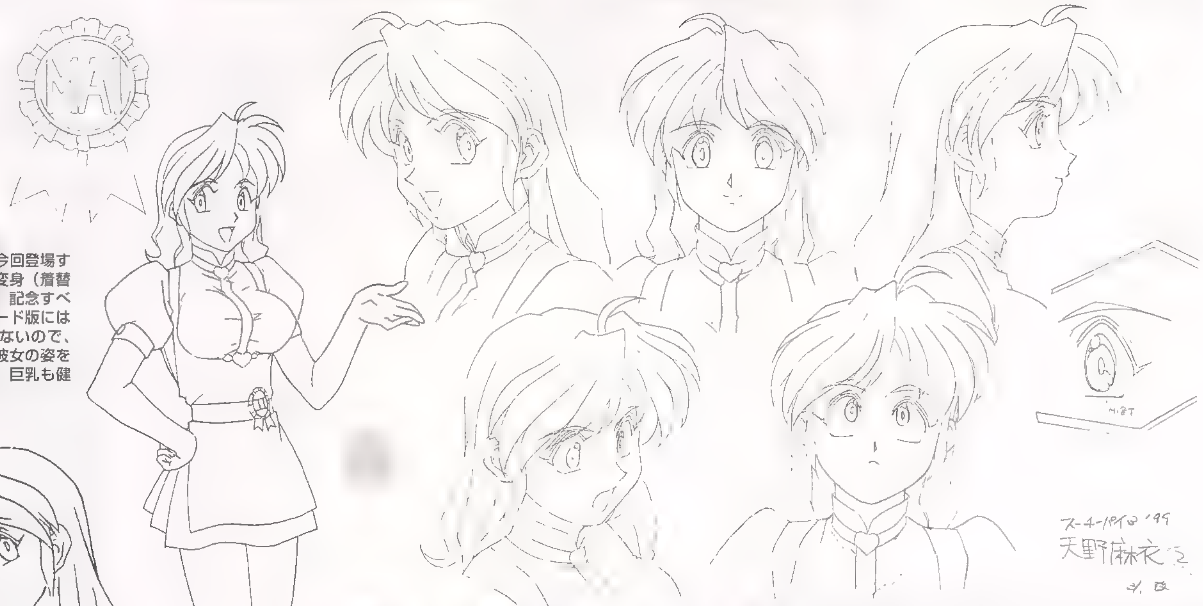
ミルキーパイ

●見た目は病院で飼われているただのウサギ。その正体は未知なる星からやってきたナゾの宇宙人！何を考えているのか地球征服ではなく、地球の制服集めを大いなる野望としている。

DATA

年齢●？
誕生日●？
血液型●？
性格●めちゃくちゃ
身長●148cm（ミルキーパイ時）
3サイズ●B−83、W−52、H−83（ミルキーパイ時）
趣味●地球人類の文化遺産である「制服」の収集
必殺技●ミルキーミサイル

S U C H I E



【開発コメント】………今回登場する旧キャラの中で唯一変身（着替え？）をしない女の子。記念すべき第一作目以降アーケード版には雀士として登場していないので、久しぶりに麻雀を打つ彼女の姿を堪能してほしいですね。巨乳も健在ですし。

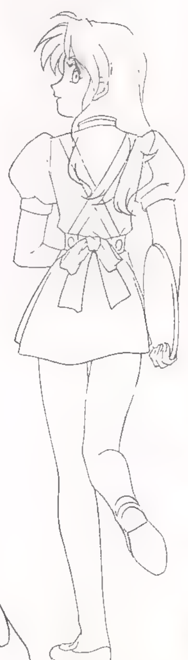


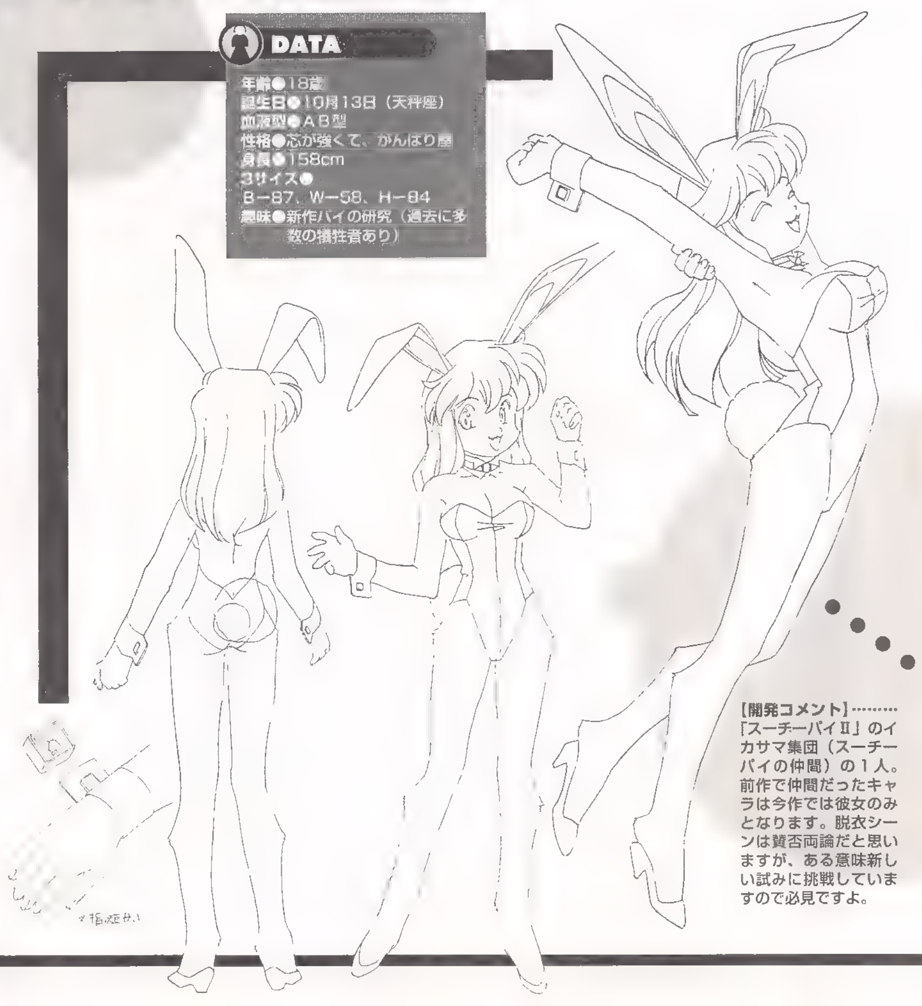
天野麻衣

●パイを作るのが大好きで、若くして手作りパイの店「アンパイズ」の店長に。毎日マイタケパイやスーパーとんこつカスタードパイ＝トロピカーナＸといった自慢のオリジナルパイを作って、犠牲者を増やし続けている

DATA

年齢●18歳
誕生日●10月13日（天秤座）
血液型●ＡＢ型
性格●芯が強くて、がんばり屋
身長●158cm
3サイズ●
B－87、W－58、H－84
趣味●新作パイの研究（過去に多数の犠牲者あり）





【開発コメント】………「スーチーパイⅡ」のイカサマ集団（スーチーパイの仲間）の１人。前作で仲間だったキャラは今作では彼女のみとなります。脱衣シーンは賛否両論だと思いますが、ある意味新しい試みに挑戦していますので必見ですよ。

麻雀界の救世主

New 索子聖羅

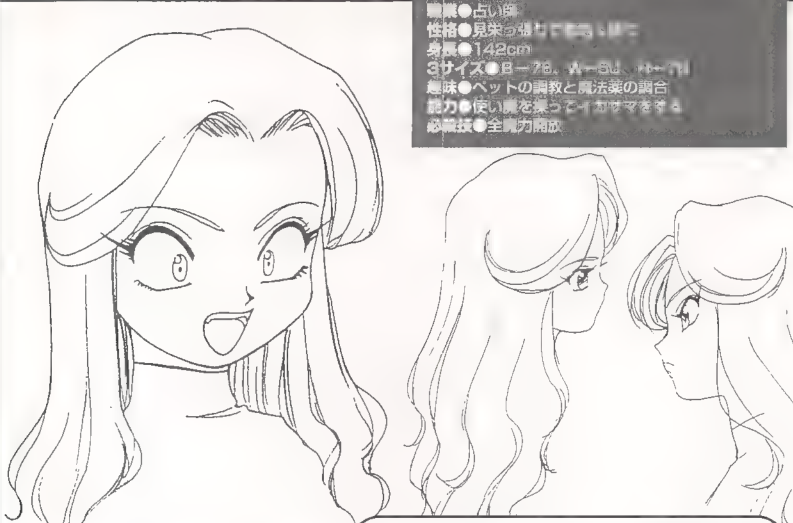
（そうず　せいら）

●めちゃめちゃな戒律が盛り沢山の新興宗教『ジャンマー教団』の教祖。真面目な性格からか、常に『雀神さま』に感謝の祈りを捧げたり、めちゃめちゃな戒律を大真面目で訴え続けている。

宗教家らしく清楚で神聖な雰囲気を持っている天使のような美女。ただし、非常識なまでの視野の狭さと芯の強さも併せ持っているぞ。宗教上の理由で下着は付けていないらしい。巨乳である。

DATA

年齢●22歳
誕生日●7月7日（蟹座）
血液型●A型
性格●真面目[illegible]
身長●167cm
3サイズ●
B−96、W−59、H−[illegible]
趣味●布教（新興宗教「ジャンマー教団」の若き教祖）
能力●
「雀神さま」に祈って奇跡を起こすことができる。本人は奇跡なのでイカサマではないと主張。
必殺技●奇跡の炎



DATA

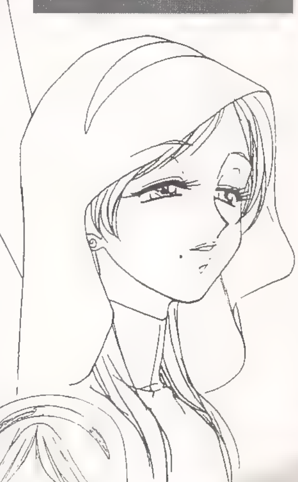
年齢●外見は10歳ぐらいに見えるが、実は18歳
誕生日●獅子座
血液型●B型
職業●占い師
性格●見栄っ張り[illegible]
身長●142cm
3サイズ●[illegible]
趣味●ペットの調教と魔法薬の調合
能力●使い魔を操ってイカサマをする
必殺技●全魔力開放

ビンボー魔女っ娘

New 早乙女ちるる

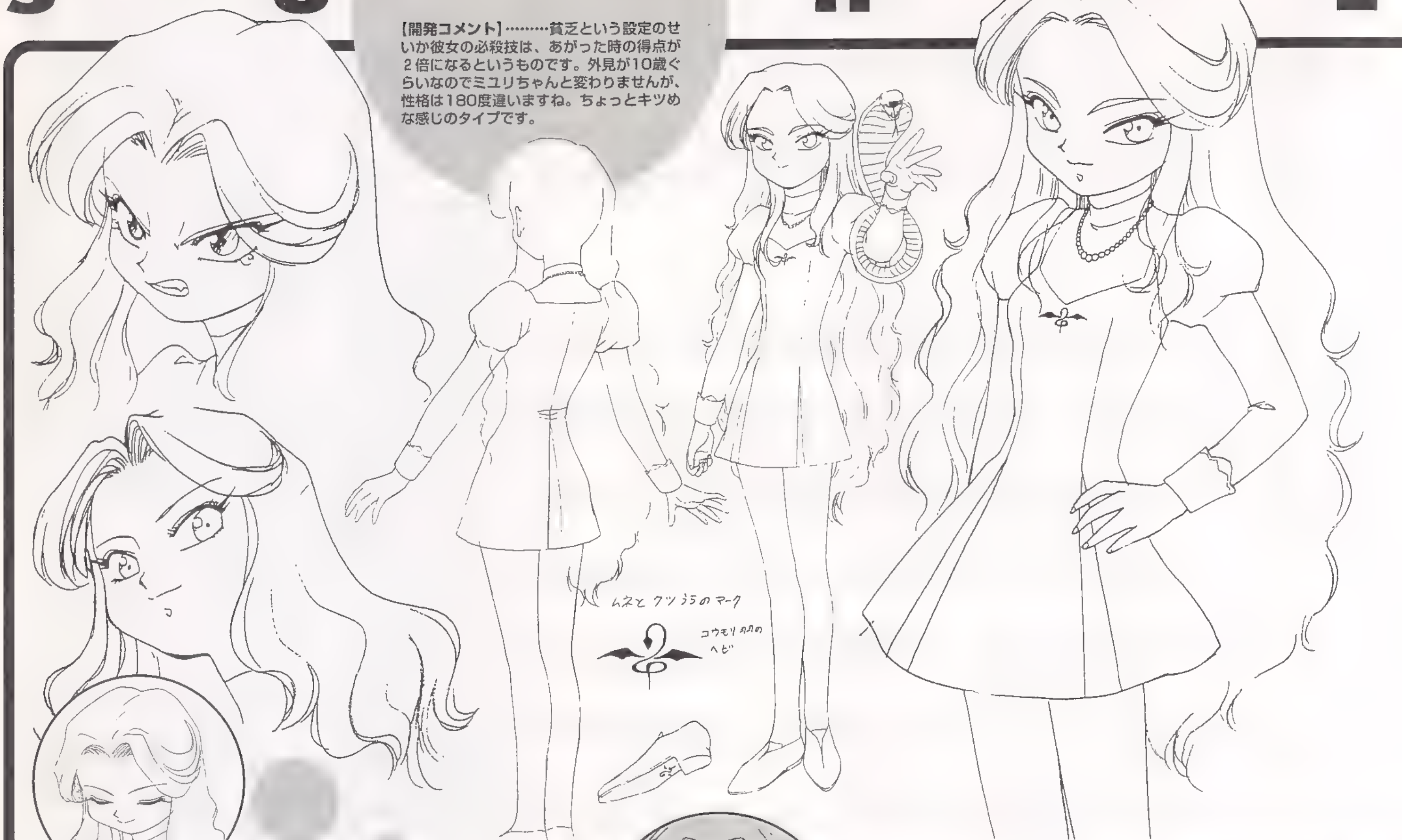
●ハイテク大企業「早乙女コンツェルン」の長女として生まれたが、両親の事故死を機に双子の妹（ななみ）にすべてをのっとられてしまう。そのため、現在はちょ～貧乏な生活をしている。性格は情緒不安定であり、表面上は強気で威勢がいいが、内面は妹へのコンプレックスの固まりとなっている。ハイテクを駆使する妹に対抗し、魔術や妖術などの妖しい分野に走っている。使い魔は黒ヘビ『クロちゃん』。子供扱いされるのが不満で、電車やバスなどは無理しても大人料金を払っている（しかし、駅員に呼び止められて半額払い戻しされることも多い）。







【開発コメント】……… 最初のステージで選択できるキャラクターの一人で、スーチーパイのパートナーにすることができます。大人のお姉さんといった感じですね。今回登場するキャラの中ではおとなしい方です。ちょっと変わってはいますが。



【開発コメント】………貧乏という設定のせいか彼女の必殺技は、あがった時の得点が2倍になるというものです。外見が10歳ぐらいなのでミユリちゃんと変わりませんが、性格は180度違いますね。ちょっとキツめな感じのタイプです。

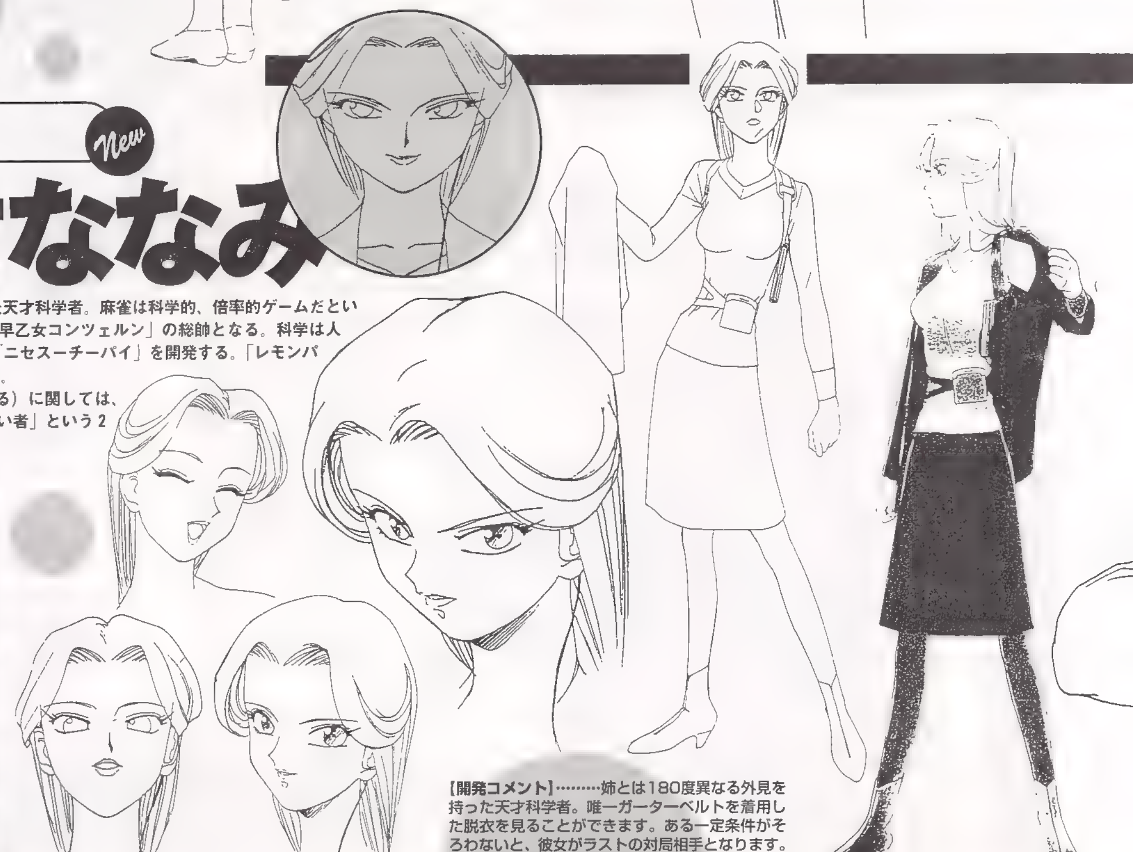
ハイテク美女

New

早乙女ななみ

●サイボーグ戦士「レモンパイ」を開発した天才科学者。麻雀は科学的、倍率的ゲームだというのが彼女の持論。両親の事故死により、「早乙女コンツェルン」の総帥となる。科学は人間を超えることを証明するため、ロボ雀士「ニセスーチーパイ」を開発する。「レモンパイ」の開発は、その技術検証作業だったのだ。

唯一残された肉親となる双子の姉（ちるる）に関しては、「かわいそうな姉」と「出来損ないのやっかい者」という2つの感情を抱いている。



DATA

年齢●外見は23歳ぐらいに見えるが、実は18歳
誕生日●（獅子座）
血液型●B型
職業●早乙女コンツェルン総帥兼コンツェルンの優秀な科学者
性格●沈着冷静な合理主義者、おまけに自信家
身長●170cm
3サイズ●B−82、W−55、H−84
趣味●DNA[illegible]体操
能力●
ウェアラブルアPCの通信端末とセンサーを駆使して科学的にイカサマをする。
必殺技●
そんな非科学的なものには頼らない

【開発コメント】………姉とは180度異なる外見を持った天才科学者。唯一ガーターベルトを着用した脱衣を見ることができます。ある一定条件がそろわないと、彼女がラストの対局相手となります。誰が最後の対戦相手なのかは…まだ秘密です。

※ちるるとななみは一卵性双生児です。受精卵分裂段階で栄養とホルモンのバランスが崩れたことにより、染色体異常が発生し、それが原因で、現在の外見となります。

COMPUTER 恋LAND 夢LAND

東京ゲームデザイナー学院 PHONE 03-3370-2720

[東京校・横浜校・大宮校] 〒151-0053 東京都渋谷区代々木3-57-6 ■資料請求はお気軽にお電話下さい。(無料)

ゲームクリエイター科 ☎03-3370-2720

ゲームデザイナー養成講座コース一覧

全日制	1年コース	(月～金曜日) AM10:00～PM4:00	1年間でゲームのデザインからゲームプログラムの制作までの、ゲーム制作の一連の流れを全てマスターするコースです。
全日制	2年コース	(月～金曜日) AM10:00～PM4:00	ゲームデザインからプログラム制作までを2年間かけてじっくりと勉強できます。時間がありますから凝ったコンピューターゲームを制作することができます。
全日制	3年コース	(月～金曜日) AM10:00～PM4:00	このコースは、3年間かけてかなり高度で未来的な技術も併せて修得することを志す方には最適です。

ゲームアーティスト・ゲームキャラクターデザイナー養成講座

全日制	(月～金曜日) AM10:00～PM4:00	デッサンの基礎からゲームキャラクターのデザイン及びキャラクターのアニメーション技術を実習中心の授業体制で徹底指導、今人気急上昇の講座です。(1、2年コース)

ゲームアーティスト・ゲームCGクリエイター養成講座

全日制	(月～金曜日) AM10:00～PM4:00	デッサンの基礎から、2D・3DCGグラフィック及び2D・3Dグラフィックアニメーション技術を実習中心に完璧指導。今キャラクターデザイナー養成講座と並んで人気急上昇の講座です。(1、2、3年コース)

3Dグラフィック&モーションキャプチャークリエイター養成講座

全日制	(月～金曜日) AM10:00～PM4:00	デッサンの基礎から今流行の3Dグラフィック技術、人物の動きを直接取り込む最新の技術「モーションキャプチャー」を勉強する創造力とハイテク重視のゲームグラフィッカー養成講座です。(2、3年コース)

ゲーム企画・シナリオライター養成講座

全日制	(月～金曜日) AM10:00～PM4:00	ゲーム企画、シナリオを中心に、ゲーム心理学、CG、キャラクターデザイン、プログラミングを勉強する本格的な養成講座です。(1、2、3年コース)

ゲーム評論・雑誌ライター養成講座

全日制	(月～金曜日) AM10:00～PM4:00	将来、ゲーム評論家、ゲームアナリスト、又はゲーム雑誌のライターを志す方を対象に設けられた本格的な養成講座です。(2、3年コース)

サウンドクリエイター養成講座

全日制	(月～金曜日) AM10:00～PM4:00	サウンドクリエイター志望の為に設けられたゲームの作曲からサウンドドライバーの作成までの一貫教育講座です。只今、大人気です。(1、2年コース)	単科	月・木曜日 PM1:00～4:00 PM6:30～9:00	ゲーム作曲コース、サウンドドライバー作成コース、総合コースの3つのコースがあります。

ネットワークゲームクリエイター養成講座

全日制	(月～金曜日) AM10:00～PM4:00	技術の向上に伴い、ゲーム制作に不可欠な要素となりつつある「通信」の感覚。この講座では通信ゲームを創れる近未来感覚のクリエイターを養成します。(2年コース)

ゲームビジネス・プロデューサー&ディレクター養成講座

全日制	(月～金曜日) AM10:00～PM4:00	ゲームを「遊び」ではなく「ビジネス」としてとらえ、ゲームの制作から販売、流通、制作管理にいたるまでを統括することを学ぶ業界期待の講座です。(2年コース)

名古屋ゲームデザイナー学院

お問い合わせ

〒453-0801 名古屋市中村区太閤4-9-26

☎052-452-5901

■資料請求はお気軽にお電話下さい。(無料)

横浜校・大宮校 大好評受付中!!

☎03-3370-2720

■資料請求はお気軽にお電話下さい。(無料)

東京校夜間部大好評受付中!!

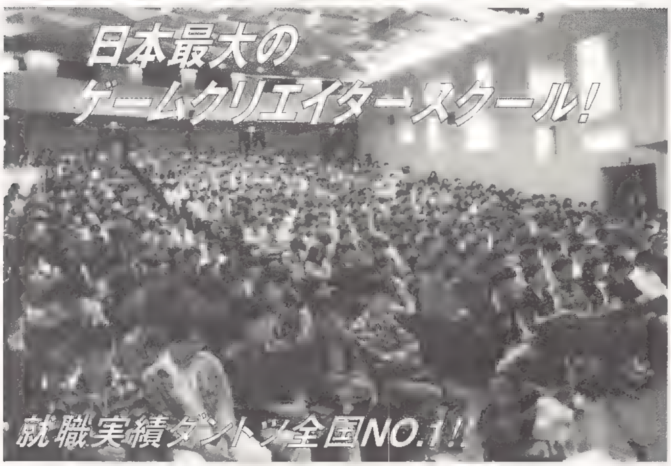
- ゲームデザイナー養成講座
- ゲームアーティスト・ゲームキャラクターデザイナー養成講座
- ゲームアーティスト・ゲームCGクリエイター養成講座
- 3Dグラフィック&モーションキャプチャークリエイター養成講座

(使用マシン:02、DOS/V 使用ソフト:ソフトイマージュ、ライトウェーブ、ソフトFX、フォトショップ)

毎週(月・木又は火・金)/18:30～21:00 開講場所(代々木)

入学願書受付開始!〈お問い合わせ〉☎03-3370-2720

2000年4月生学校見学会実施中!



〔通信講座募集中〕

★ゲームデザイナー養成講座
BASICゲームプログラミングコース
C言語ゲームプログラミングコース
アセンブラゲームプログラミングコース
ゲームデザイナーコース
★サウンドクリエイター養成講座
サウンドコンポーザーコース

'99年卒、ゲーム会社(専門職社員)内定速報!! 100名突破! ダントツ全国第一位!!



ゲームCGクリエイター養成講座
全日2年制 門谷祥子さん
(株)ナムコ



ゲームデザイナー養成講座
全日2年制 石渡大輔くん
(株)カプコン



ゲームデザイナー養成講座
全日2年制 藤井康弘くん
(株)セタ



ゲームデザイナー養成講座
全日1年制 山木秀治くん
(株)アテナ



ゲームキャラクターデザイナー養成講座
全日2年制 秋田善彦くん
(株)カプコン



ゲームCGクリエイター養成講座
全日1年制 白井香織さん
(株)コーエー

〈姉妹校〉関西地区で人気抜群!!

大阪ゲームデザイナー学院

〒530-0041 大阪市北区天神橋1-12-6

TEL.06-6882-4980(代)

※資料請求はお気軽にお電話下さい。只今学校見学会実施中

皆様に親しまれて16年!16TH フェア!!

URL http://www.kyowa-inter.co.jp

5/5付の情報FAXの価格表です

アイレム
- R-TYPE レオ 12K
- 迷宮島・妖獣伝 各5K
- イメージファイト 10K
- エアーデュエル 10K
- カプセルインベーダー 15K
- ドラゴンブリード 8K
- ボンバーマン・ヤンチャ丸 各5K
- 銀河帝国の逆襲(純正) 15K
- 10ヤードファイト 3K
- メジャータイトル 3K
- ギャロップ・トンマ 各5K

TOA PLAN
- 達人王 12K
- ヴィマナ 8K
- ドギューン 8K
- 達人 8K
- テキパキ 8K
- ゴークス(レバー対応) 2K

SNK
- カイロスの館 名人戦 各2K
- 原始島 5K
- ギャングウォーズ 5K
- ネクストスペース 3K
- 怒、ゲバラ Sなし 各5K
- ジョイフルロード 12K
- スカイソルジャー 8K
- バドルマニア・ジャンボウ 各5K
- ネオジオ業務用
- MV-1 基板 12K

業務用カセットゴーストパイロット・戦国伝承・リーグボーリング・スーパースパイ・忍者コンバット・クロスソード・エイトマン・ガロウ3,真サムスピ,ステークスウィナー 麻雀狂列伝 各0.5K
キングオブファイター94,天外魔境,サムスピザンクロウ WHパーフェクト,ダブルドラゴン・アンドロデュノス・ミューテーションN・ASO2・ラギ 各1K

カプコン
- 覇王の野望II、クイズ&ドラゴン
- ブニッキーズ 各3K
- 1942・バルガス 各6K
- 1943 10K
- マッドギア 5K
- ラストデュエル 10K
- ストリートファイター 18K
- SF-II 5K
- 〃 2K
- SF-II ダッシュ 6K
- 〃 ターボ 8K
- 1941 18K
- 戦場の狼 2 15K
- エリア 88 18K
- US ネイビー 12K
- 天地を食らう 20K
- X-MEN (5K)
- X-MENvsSTF(10K)
- SFゼロII (1K)
- ヴァンパイアハンター (1K)
- 〃 ハンター II (2K)
- ヴァンパイアセイバー (1K)
- 〃 セイバーII(2K)
- マーベルスーパーヒーロー(6K)
- CPII マザー + 8K
- ストIII (一式) 18K
- ウオザード(一式) 15K

ジャレコ
- ファンタズム・ソルダム 各5K
- エクセライザー 5K
- ポップフレーマー 12K
- メガ32マザー + 5K
- (ROM)スーチーパイ・グラティア・テトリスプラス・ゲーム天国・エンゼルキッス・P-47 各1K

コナミ
- ダブルドリブル 3K
- スーパーバスケット 2K
- リングの王者 3K
- メガゾーン、亀忍者 各8K
- ツタンカーム 10K
- RF 2(電源H付) 15K
- グラディウス(電源H付) 35K
- 〃 〃 II 25K

- サラマンダ 18K
- ストラテージX 12K
- ガイアポリス 15K
- ハイパーオリンピック 8K
- ハイパーオリンピックSP. 10K
- ロックンロープ 12K
- コンバットスクール S付 15K
- ゴルフィングレイツ(レバー対応) 3K
- パロディウスだ 出たなツインビー・ヘクシオン クォース 各2K
- タイムパイロット84 8K
- ブーヤン,ジャッカル 各10K
- メインスタジアム 2K
- ウェディングラプソディ 7K
- (ROM) ときめきメモリアル・サラマンダII・ツインビー・対戦パズル玉・だい好キッズ 各1K
- GXマザー + 3K

セガ
- 忍(しのび) 3K
- ファンタジーゾーン 12K
- アレックスキッド,カルテット2,モンスターランド 各15K
- レッスルウォー,ペンゴ(内),ピタゴラスの望(センサー付),フリーキック(センサー付),モンスタレア,E.SWAT,シャドーダンサー,カウンターラン,ベイルート,タフターフ,バンクパニック 各5K
- ぷよぷよ通,イチダントアール3K
- コラムス,テトリス 各2K
- ホッパーロボ 12K
- ロボレス2001 10K
- ガルディア 10K
- ソニックザヘッジホッグS付 8K
- ザクソン 10K

デュアルボード各種
- トランキライザーガン 38K
- N-SUB 28K

- S.D.I.改造パネル付 80K
- バーチャーファイタ 3 15K (専用電源付ハーネス付)

タイトー
- スペースインベーダー 25K
- ギャラクシーウォーズ 25K
- クイックス 純正 18K
- メイズオブフロット、タイガーヘリ フリップル、ピンポンキング
- ガルメデス、バラメデス 各3K
- ぺんぺろべー 15K
- グリットシーカー 15K
- ハレーズコメット 10K
- ザ・ビット 10K
- バブルボブル 12K
- 飛翔鮫,ヘビーユニット 各5K
- 影の伝説 12K
- レイフォース 10K
- マスターオブウエポン 6K
- アルカノイド センサー付 3K
- 〃 リベンジーセンサー付 3K
- ヴォルフィード 2K
- 究極タイガー 8K
- スラップファイト 5K
- 女子バレー,ヘビーユニット各5K
- キック&ラン,キックスタート2K
- エンパイアシティ 5K
- クロスシューター・フォーティラブ
- パニックロード 各3K
- VSホットスマッシュ 2K
- 陸 海 空 10K
- スペースチェイサー 68K
- ツインイーグル 8K

F3-Subカートリッジ
- ダライアス外伝・カイザーナックル・ゲキリンダン・究極タイガーII・パズルボブル IIX 各0.5K
- アルカノイドR,センサ付 1K
- クレオパトラF 1K

中古基板は**全商品消費税込みです**

在庫確認は必ずして下さい。
通販の場合は、①現金書留②代引便(ヤマトコレクト)があります
代引便利用の場合、代引手数料が1K加算されます。
送料は1万円未満の注文のみ1K。1万円 以上は不要。
※COMBO AV専用の中間ハーネスは2Kです。

分割払い(頭金なし)始めました詳細はお問合わせ下さい

基 板 高 価 買 入

デコ
- 空手道,S R D 各5K
- バルダーダッシュ 5K
- キャプテンアメリカ 15K
- コブラコマンド 3K
- 空牙 10K
- 魔境戦士 Sなし 2K
- ミッドナイトレジスタンス↑ 2K
- マジカルドロップ 2K
- トライアウト、スタジアムヒーロー サイドポケット 各2K

ニチブツ
- アームド エフ 8K
- テラクレスタ(FM音源版) 8K
- ムーンクレスタ 10K
- ムーンエイリアン II 8K
- フリスキートム 48K
- 妖魔忍法帳 8K
- ダイナミックスキー 8K
- マグマックス、レジオン 各8K

UPL
- 忍者くん 12K
- 忍者くん! 阿修羅の章 15K
- XXミッション 8K

テクノス
- スクランブルエッグ 28K
- ビーチバレー 2K

ナムコ
- 子育てQ マイエンゼル 1K
- 子育てQマイエンゼル II 2K
- ドラゴンセイバー 15K
- コズモギャングザビデオ 15K
- ローリングサンダー 28K
- アサルト パネル付 18K
- ニューマンアスレチック 10K
- ドラゴンバスター 18K
- ドルアーガの塔 20K
- コズモギャングパズル、エメラルディア、 各2K
- ティンクルピット 5K

- ニューラリーX 10K
- ギャラガ 3K
- ミスパックマン(内) 10K
- ギャラクシアン 純正 10K
- ニューパックマン 8K
- ジュニアパックマン 15K
- ポパイ パックマン 8K
- ディグダグ(ATARI) 5K

S1 ロムキット 各5K
- ワースタ、ワールドコート、パックマニア、妖怪道中記、倉庫番DX
- ロンパーズ 12K

テクモ
- ボンジャック 12K
- スターフォース 15K
- スイマー 12K
- ワールドカップ90 2K
- ジェミニウイング 8K
- でろーんでろでろ 8K
- ピンボールアクション 2K

ユニバーサル
- ミスターDO(雪だるま) 10K
- スナップジャック 12K
- Mr.Dovsユニコーン 10K
- 〃 ワイルドライド10K

その他 **一筐品・過品一**
- ヨットマン 38K
- ルージュアン 28K
- ドキドキペンギンランド 18K
- サーカス(風船割り) 68K
- Qバート 28K
- エクイテス 28K
- 急走(イースタンCO.) 12K
- Sクラウンズゴルフ(P付) 8K
- センティピード 15K
- シルバーランド 18K
- ミュージックインベーダー 25K
- スティンガー 12K

- ブラックホール・レッド UFO・クラッシュローラー・マーカム・イスパイアル・ニュージグザグ・ミスターJAN・ファイアートラップ・ソニックウイングス・カンガルー・ハイパーデュエル・ザ ディープ・エアーウルフ 各8K
- タイムアタッカー , 8K (カラーブロック H.VR付)
- ドンキーコング 10K
- 〃 〃 Jr. 10K
- 〃 〃 3 15K
- マリオブラザース 28K
- 戦国エース 15K

- カベール(S付き)・キャプテンスタントマン・タイタン・プロクレス・Mr.クーガー・バンバンカー・ボレンチ 各10K
- レディハク ,雲界導師 各5K
- アンブッシュ 5K
- スペースストレンジャー 12K
- (豊栄 インベーダー モノクロ)
- 18インチ テーブル筐体(良品) 新品水平パネル付 送料別 35K

麻雀 格安在庫多数有り
ハンディタイプの麻雀用コントロールパネル(ハーネス付)は、6K、アイドル麻雀放送局、大予言

- カメラ小僧,ねるとん紹販団,麻雀学園,ファンクラブ、グッとE雀,草折り姫,夏物語, 各1K
- トリプルウォーズ,クラブ90,クリニック,匠,パニックスタジアム,レモンエンジェル 各2K
- 若草物語(新品),スーチーパイ,同級生SP. 各3K
- スーパーリアル M4 5K
- スーパーリアル V5 3K
- スーパーリアル M6 3K
- スーパー0県版 8K
- バニラシンドローム 8K

- ダライアス(3画面) EXTロム付 58K◎
- 忍者ウォーリアズ(3画面) 88K◎
- アフターバーナー (筐) 18K◎
- ギャラクシーフォースII (筐) 28K◎
- サンダーブレード (筐) 8K◎
- ABコップ, GPライダー(筐) 各10K◎
- G-LOC,ストライクファイター (筐) 各15K◎
- スペースハリアー セガ (筐) 38K◎
- W. G. P. タイトーバイクレース 5K◎
- エアーコンバット V21(筐) 18K
- スターブレード V21(筐) 12K
- アウトラン 25K◎
- スティールガンナー 2 8K◎
- バトルシャーク エンフォース (タイトー) 各5K◎
- ギャラクティック ストーム 10K◎
- ナイトストライカー 38K
- スーパーハングオン (筐) 15K◎
- ホットチェイス、ウェツクルマン (コナミ) (筐) 各 8K◎
- ダライアスII (2画面) 20K◎

各TV出力の切替えスイッチ(3画面の1つを出力) TVは、1台でOK!
3台も可
画面切替えハーネス付
COMBO AV
専用ハーネス 付

ナムコV21システム(ケース入り V21システムは+5V20A電源とPC用アナログジョイスティツクとコンボ用ハーネスが付属です。
マザーシステムですので他の基板もOK! 基板のみ各8K
アナログジョイスティツク1個2K
コンボ以外はアンプが必要+2K
画面切替えハーネス付
3トリガーを押すごとに画面が変わります、操作性抜群(TVは1台でOK) 2台も可

御注意
◎印のPCBはCOMBO AVの標準電源で動作します。他社のコントロールBOXでは動作不安の場合もあります。◎の表示はコンボ以外では音声アンプが必要(+2K)
他社のコントロールBOX用の中間ハーネスは2K増しです

他社のコントロールBOXにも対応

5/5付の情報FAXの価格表です

20インチモニター新発売

手頃な大きさプライベート用に最適、画質は最高!!
アーケードゲームだけでなく、各種家庭用ゲーム機もOK。

入力はRGB21PIN
(各種家庭用ゲーム機もOK)

■ 仕様 (本体保証 1カ年)
- ◇ スチール製キャビネット入り ◇ 15,24kHz両用
- ◇ 20インチ 日立製ブラックフェイス ブラウン管 新品
- ◇ サイズ(W)480×(H)480×(D)460mm 28kg
- ◇ 入力 RGB21PIN、音声ライン出力端子付
  ※各種コントロールBOXは勿論、スーファミ、サターン、プレイステーションも可。
- ◇ 縦画面、横画面いずれも可能(縦おき、横おき)
- ◇ **20インチ新品価格¥58,000** (税・送料別)
  中古18インチ、25インチもあります。
  29インチもあります中古価格¥68,000 (税・送料別)

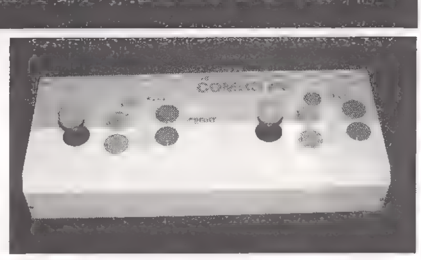


中古価格(税・送料別) ¥38,000 (18インチ) ¥58,000 (25インチ)

★ゲームライクなスペシャルバージョン出現★いちばん新しいコントロールBOX="COMBO AV"★高画質なS端子対応

20インチモニター+コンボAVセット
¥78,000 (税・送料別)
JAMMAハーネス+サービス基板、付

すべてが標準装備 (本体保証1ヶ年)
COMBO AVの機能(サイズ W:500 D:200 H:155mm)
- ◆2 4・8方向切換付ジョイスティック
- ◆フルレンジ10CMスピーカー×2による迫力のサラウンド&ステレオ、TV、ラジ カセヘッドフォン接続可。録音もOK!!
- ◆高出力電源(国産品)で安定した画像、余裕のパワー
- ◆電源出力のチェック機能(発光ダイオード表示)各電源ラインに安全ヒューズ付(取替もワンタッチ)
- ◆S端子、VIDEOに対応する高性能ビデオコンバータ使用。ビデオ録画もOK!!
- ◆保守調整は全て外部より可(ヒューズの取替も外部よりワンタッチ)
- ◆1P、2Pのトリガーボタンのすぐ上に各スタートボタンを配置。コンティニューがとてもし易くなりました。



映像信号(シンクロ)より、オートトリガーのパルスを取り出していますのでトリガーのバラケ、途切れがなく、その上、超高速(MAX60発/秒)でオートトリガーを利用できます。ゲームの種類により、トリガーモードを自由に最適値に設定できます。(16段階調整)

中古基板情報はFAXで!24時間OK!
●操作方法●
1. FAXの受話器をとってください。
2. 0990-61-8888をダイヤルしてください。
3. 60110の番号と#を押してください。
4. ピーという発信音がしてからスタートボタンを押し、受話器を置いてください。
5. FAXからあなたの欲しい情報がその場でお手許へ!

12ボタン全てオートトリガー可。
60発/秒(MAX)の比類なきシンクロオートトリガー

新型コンボAV発売中!!
"コンボAV" (12ボタン)
●Vタイプ
(S端子、ビデオ対応)…**¥28,000**
●RGB 21PIN、15PIN ケーブル別売 **¥2,000**

満足のいく性能で安心価格

(株)キョーワ インターナショナル
〒141-0032 東京都大崎郵便局私書箱11号
(東京都品川区大崎5-4-8)
TEL.03-3490-5201(代) FAX.03-5496-1047

秋葉原にゲームジャンクショップ
その名も… ジーフロント
G-FRONT

来店歓迎

業者の方へ!中古基板買取価格表FAX致します!!

中古基板・コントロールBOX高価買い取り!

通信販売やっています! FAX情報サービス登録受付中!

中古パソコンソフト取り扱い開始

WIN95.WIN98.PC98(5インチ.3.5インチ)

在庫数2,000本以上!!

新作も50%OFF!!!

Webページが凄い!
毎日更新!、細かいパーツも写真付きで!

景品が揃ってる!
景品各種取り揃えております。
予約も受付します。

トラックでサポート!
筐体などの引き取りも自社トラックで伺います。
個人の方も業者の方もお気軽にご相談ください。

お店の開店、改装
ゲームセンターのオープン、改装などに
経験豊富なスタッフが相談に乗ります。
地方の方もお気軽にお電話ください。

新品が安い!
新品基板予約受付中!必ず割引有り!

在庫リスト

●エスエヌケイ●

リアルバウト餓狼伝説SP	¥800
KOF94	¥1,000
斬紅朗無双剣	¥1,000
パズルボブル	¥1,000
ワーヒーパーフェクト	¥1,500
KOF96	¥1,800
天草降臨	¥1,800
ブレイカーズ	¥2,000
KOF95	¥2,500
フライングパワーディスク	¥2,500
リアルバウト餓狼伝説2	¥2,500
ゴーカイザー	¥4,000
マジドロ3	¥4,000
わくわく7	¥4,000
炎のリベロ	¥5,000
エクスチェンジャー	¥6,000
ソニックウイングス3	¥8,000
ネオジオカップ98	¥8,000
KOF97	¥10,000
スカイソルジャー	10,000
ネオボンバーマン	¥12,000
ブレイカーズリベンジ	¥12,000
メタルスラッグ	¥12,000
ティンクルスタースプライツ	¥15,000
KOF98	¥18,000
メタルスラッグ2	¥18,000
月華の剣士2	¥15,000
メタルスラッグX	¥58,000
ハイパーネオジオマザー	¥95,000
ブレイジングスター	¥7,000
月華の剣士	¥2,000
天外魔境真伝	¥2,000

●カプコン●

ストⅢ2nd	¥35,000
X-MEN	¥1,000
スーパースト2	¥1,000
ストゼロ	¥1,000
バンパイアハンター	¥1,000
スト2X	¥2,000
アルファ2	¥3,000
クイズ虹色町の奇跡	¥3,000
バンパイアセイバー2	¥3,000
バンパイアハンター2	¥3,000
ぷにっきいず	¥4,000
スーパーマッスルボマー	¥6,000
ストゼロ2アルファ	¥6,000
スト2ターボ	¥6,000
バルガス	¥7,000
USネイビー	¥8,000
CP2マザー	¥8,500
ロックマンパワーバトル	¥12,000
ガンスモーク	¥12,000
ファイナルファイト	¥13,000
キャプテンコマンドー	¥13,000
D&D	¥15,000
バトルサーキット	¥15,000
キャデラックス	¥15,000
ガンスモーク	¥15,000
19××	¥18,000
マーブル VS SF	¥18,000
トップシークレット	¥18,000
エイリアンVSプレデター	¥28,000
キカイオー	¥33,000
D&D2	¥30,000
ストゼロ3	¥35,000
マーブルVSカプコン	¥38,000
ギガウイング	¥78,000
ジョジョの奇妙な冒険	¥98,000
キングオブドラゴン	¥13,000
ナイツオブザラウンド	¥8,000

●コナミ●

サラマンダ2	¥1,000
対戦パズル玉	¥3,000
ツインビーヤッホー	¥3,500
ときメモパズル玉	¥3,500
極上パロディウス	¥10,000
クライムファイターズ	¥12,000
アミーゴ	¥12,000
エイリアンズ	¥18,000
セクシーパロディウス	¥18,000
バイオレントストーム	¥28,000
GIジョー	¥30,000

●ナムコ●

ナックルヘッズ	¥10,000
マイエンジェル2	¥1,000
マイエンジェル3	¥7,000
スーパーワールドコート	¥3,000
ニューマンアスレチックス	¥3,500
スタースイープ	¥5,000
ネビュラスレイ	¥8,000
アウトフォクシーズ	¥13,000
マッハブレイカーズ	¥13,000
オーダイン	¥15,000
ドラゴンセイバー	¥18,000
ドラゴンバスター	¥18,000
ダンシングアイ	¥18,000
ファイティングレイヤー	¥63,000
ソウルキャリバー	¥83,000

●データイースト●

ファイターズヒストリー	¥1,500
コブラコマンド	¥2,000
スタジアムヒーロー	¥3,000
マジカルドロップ	¥3,000
アクトフェンサー	¥8,000
ウルフファング	¥8,000
ダークシール	¥13,000
トリオザパンチ	¥30,000

●タイトー●

プチカラット	¥1,000
ぽっぷんぽっぷ	¥1,000
ヴォルフィード	¥3,000
中華大仙	¥4,000
ランドメーカー	¥6,000
サイレントドラゴン	¥6,500
忍者キッズ	¥8,000
サイキックフォースEX	¥8,000
ハイパーデュエル	¥8,000
グリットシーカー	¥10,000
シャトルインベーダー	¥12,000
F3マザー	¥15,000
サイキックフォース2012	¥15,000

●その他●

ロジックプロ2	¥1,000
もうじゃ	¥1,000
へべれけのぽぷーん	¥1,000
バルーンブラザース	¥1,500
バーチャボーリング	¥1,500
ななめでマジック	¥1,500
コンバットライブス	¥2,000
グランドストライカー	¥2,000
ブレイジングトルネード	¥2,000
連珠貴族	¥2,000
アクアリウム	¥2,000
ハットリス	¥2,000
バルキューブ	¥2,000
ボンバーマン	¥4,000
Vゴールサッカー	¥4,000
ドギューン	¥5,000
ロジックプロ	¥5,000
霊界導士	¥6,000
ブランディア	¥6,000
サボテンボンバーズ	¥7,000
ジェミニウイング	¥7,000
富士山バスター	¥8,000
R-TYPE2	¥8,000
エアデュエル	¥8,000
サンドスコーピオン	¥8,000
魚ポコ	¥9,000
ヒーテッドバレル	¥10,000
ガンバード	¥10,000
バツグン	¥10,000
マクロス2	¥10,000
宇宙戦艦ゴモラ	¥10,000
ファイナルスターフォース	¥12,000
ストライカー1945	¥13,000
魔法大作戦	¥13,000
バトライダー	¥6,000
バトルガレッガ	¥13,000
首領蜂	¥22,000
怒首領蜂	¥68,000
エスプレイド	¥28,000
ゼロウイング	¥13,000
アクウギャレット	¥13,000
怪傑やんちゃ丸	¥15,000
PANG!3	¥15,000
弾銃フィーバロン	¥15,000
ダブルウイングス	¥15,000
ギャルズハスラー	¥16,000
フック	¥18,000
ボンバーマンワールド	¥18,000
NOVAシステムマザー	¥18,000
ストームブレード	¥22,000
ゼロチーム	¥25,000
セーラームーン	¥30,000
デッドオアアライブ++	¥33,000
ライデンファイターズ2	¥35,000

●セガ●

極S	¥1,000
サンドアール	¥1,000
コラムス	¥1,000
蒼穹紅蓮隊	¥1,500
紫炎龍	¥1,500
ガーディアンフォース	¥2,500
レイディアントシルバーガン	¥3,000
DDクルー	¥3,000
バーニングライバル	¥6,000
コットンブーメラン	¥8,000
モンスターレア	¥8,000
サシッス	¥9,000
ワンダーボーイ	¥10,000
バーチャ3tb	¥15,000
ST-Vマザー	¥20,000
ゴールデンアックス2	¥32,000
バーチャストライカー	¥35,000
バーチャストライカー2'98	¥180,000

●麻雀●

麻雀同級生	¥2,000
スーパーリアル麻雀P5	¥2,500
銀玉勝負	¥5,000
麻雀同級生SP	¥5,000
スーパーリアル麻雀P4	¥6,000
若草物語	¥8,000
雀雀しましょ	¥10,000
ファイナルロマンス2	¥10,000
銀玉勝負DX	¥10,000
乙女綾乱	¥13,000
スーパーリアル麻雀P7	¥23,000
ジャンピューター96	¥23,000
こいこいしましょ2	¥23,000
ときめき麻雀パラダイス	¥28,000
ホットギミック	¥35,000
スーパーリアル麻雀P6	¥2,500

コントロールBOX高額買取中!

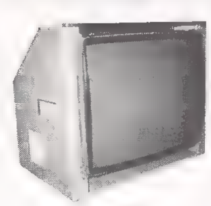


買取値段 (程度によって多少変動します)

■バナツインロング	¥18,000
■ベガJr.	¥10,000
■AV5000	¥10,000
■AV5000DX	¥12,000
■AV6000	¥15,000
■AV8000	¥3,500
■ボードマスター	¥20,000

その他コントロールボックス高額買取中!!

オリジナルモニター格安販売(ブラウン管は中古です)



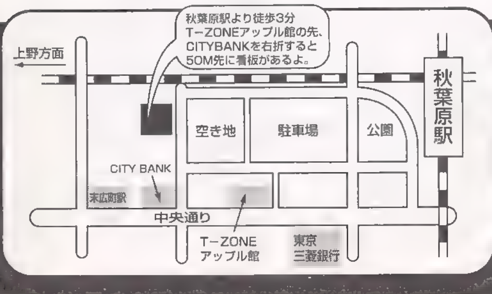
18インチケース付　19,800円より
・15/24Khz両対応　・サイズH390×W450×420

25インチケース付　30,000円より
・15/24Khz両対応　・サイズH530×W610×440

26インチケース付　22,000円より
・15/24Khz両対応　・サイズH530×W610×440

UC　MasterCard　VISA　Diners Club International　AMERICAN EXPRESS　DC　JCB　million card

ボーナス一括払い、リボ払い、分割2回払いできます。
各種クレジットカード取り扱いしています。
UC、VISA、Master、JCB、DC、Diners、million、AMEX



G-FRONT
〒101-0021　東京都千代田区外神田4-13-7 アヅマビル2F
営業時間　年中無休　AM11:00～PM7:30
TEL 03-3255-0013 FAX 03-3255-3818
http://www.alles.or.jp/~gfront

秋葉原の駅から見えます!!

www.alpha-net.ne.jp/users2/time

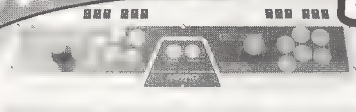
うぇるかむ てぅ
HOME ARCADER!
訳：家庭でアーケードゲームを嗜む人々



基本はこう!!

普段なにげに遊んでいるビデオゲームは、大きく分けて2つの部品によって構成されているのです。

コントロールBOX



ゲーム基板



基板は家庭用に例えるならソフトにあたる部分です。大きさや形は様々。

＋プラス

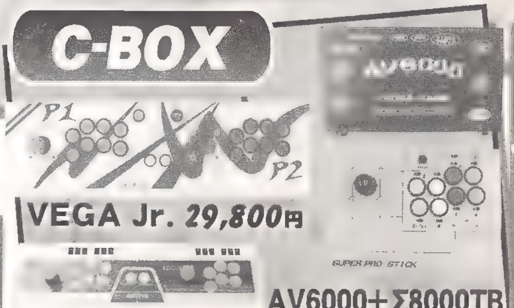
ハードにあたる物で、中に電源とRGBビデオ変換、連射回路等が組み込まれています。

複雑に思えるゲームセンターのシステムは、いたって単純にできているのです。家庭用と若干異なる部分もありますが基本は同じゲームです。ドライブゲームや音ゲーなどのアーケードマシンも基本は一緒。家にゲーセンを持ち帰りたくなったらタイムマシンへお電話ください。

ARCADE PCB Time Machine タイムマシン The 国分寺

TEL.0423-28-7233
FAX.0423-28-7234

C-BOX



VEGA Jr. 29,800円

AV6000＋Σ8000TB セット 39,800円

ボードマスター 47,000円

これぞ醍醐味 新作基板！予約受付中



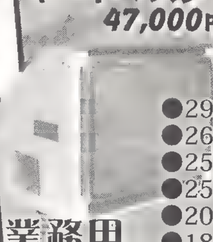
ストリートファイターIII 3rd STRIKE
CP SYSTEMIII ROM
6月10日 ¥138,000
※CP SYSTEMIIIのマザーボードが必要です。

CAPCOM

ストリートファイターIII 2nd IMPACT	31k
ストリートファイターIII	15k
ウォーザード	18k
テトリス ザ・グランドマスター	80k
スターグラディエイター2	62k
ストリートファイターZERO3(ROM)	32k
19XX(ROM)	18k
ロックマン ザ・パワーバトル	10k
ワンダー3	20k
ストリートファイタームービー	26k
ブラックドラゴン	15k
F1ドリーム	3k

NAMCO		SEGA		TAITO&KONAMI		OTHER	
鉄拳 タッグトーナメント ～予約受付中！～		バーチャファイター3	20k	サイキックフォース2012	15k	ストライカーズ1945II	42k
ソウルキャリバー	90k	バーチャファイター3tb	30k	レイクライシス(ROM)	5k	ガンバード2	68k
ファイティングレイヤー	83k	電脳戦機バーチャロン オラトリオ タングラム	150k	Gダライアス	8k	バトルガレッガ	14k
ダンシングアイ	20k	バーチャストライカー2 VER.98	180k	Gダライアス VER.2	9k	アームドポリスバトライダー	8k
鉄拳3	65k	ダイナマイト刑事2	80k	ファイターズインパクトエース	13k	エスプレイド	31k
ゼビウス3D/G	10k	ファイティングバイパーズ	25k	ダライアス外伝(ROM)	6k	ライデンファイターズJET	70k
ニューマンアスレチック	7k	電脳戦機バーチャロン	25k	ダライアス	50k	海底大戦争	25k
子育てクイズマイエンジェル3	10k	レイディアントシルバーガン(ROM)	5k	グラディウスIV	180k	美少女戦士セーラームーン	25k
ナックルヘッズ	13k	麻雀 マイフェアレディ(ROM)	4k	バトルトライスト	20k	ジャッキーチェン	30k
アウトフォクシーズ	14k	テトリス	1k	サッカースーパースターズ	20k	ナックルバッシュ	20k
源平討魔伝	25k	モンスターレア	10k	セクシーパロディウス	23k	NOVA2001	20k
ワンダーモモ	50k	忍者プリンセス	28k	スラムダンク2	15k	クイズ料理王	8k
		ロボレス2001	15k	ライフフォース	32k	ファイナルロマンス4	48k

OPTION



●29インチ・・・・・・・45,000円
●26インチ ケース入り・・30,000円
●25インチ ケース入り・・35,000円
●25インチ・・・・・・・25,000円
●20インチ・・・・・・・15,000円
●18インチ・・・・・・・15,000円

業務用 RGBモニター 25インチがおすすめ！

あると便利なもの！関連アイテム

シンクロ連射回路・・・2,000円
RGBビデオアンプ回路・・9,800円
ビデオRGBコンバーター・・9,800円
麻雀パネル・・・・・・5,000円



ADDRESS & MAP

〒185-0021
東京都国分寺市南町2-11-14
トミービル2F



大型筐体もご要望に合わせてキット化!!
ドライブゲーム・ガンもの・音ゲーなど、なんでもO.K.です。

タイムマシンホームページ開設中!!
価格リストはwebページのリストが一番です（毎日更新）！。

通信販売は便利な代金引換（代引き）がおすすめ!!
宅急便の人に代金を払い、商品を受け取るシステム（一番早いです）。

インターネットをできない方にはDM(ダイレクトメール)!!
月2回発行中です。ご希望の方は、はがきにて請求してください（無料）。

www.alpha-net.ne.jp/users2/time

TAMAYA特選おすすめセット

※1.中古の表示がない限り商品は全て新品です。
※2.印鑑、身分証明証、預金通帳を持って来店していただければそのまま商品をお持ち帰りできます。

お買得ストⅢ3rdストライクのセットを御用意しました!

新製品 予約受付中

●ストⅢ3rdストライク(PCB)
価格¥238,000(OPプライス)→¥230,000
通販特価¥242,000(送料・税込)
分割:¥22,800×12回 ¥12,400×24回

●ストⅢ3rdストライク(ロム)
価格¥139,000(OPプライス)→¥136,000
通販特価¥143,000(送料・税込)
分割:¥13,400×12回 ¥7,300×24回

●ストⅢ3rdストライク(PCB/マザー中古)
通販特価¥183,000(送料・税込)
分割:¥17,200×12回 ¥9,400×24回

●鉄拳タッグトーナメント 6月下旬発売予定
予定価格¥238,000
通販特価(予定価格)¥244,000(送料・税込)
分割:¥23,000×12回 ¥12,500×24回

●KOF'99(SNK)
予約受付中

●デッドオアアライブ2(テクモ)
予約受付中

ストⅢ3rdストライク シグマセット
ストⅢ3rdストライク(PCB)
AV6000×1
Σ8000×2
ハーネス/ASコード
通販特価(送料・税込) ¥306,000
初回 ¥29,592 ¥28,800×11回 / 初回 ¥16,504 ¥15,700×23回 / 初回 ¥14,196 ¥11,100×35回

ストⅢ3rdストライク ボードマスターセット
ストⅢ3rdストライク(PCB)
ボードマスター
特製ハーネス
通販特価(送料・税込) ¥296,000
初回 ¥28,172 ¥27,900×11回 / 初回 ¥15,664 ¥15,200×23回 / 初回 ¥11,536 ¥10,800×35回

ストⅢ3rdストライク ベガJRセット
ストⅢ3rdストライク(PCB)
ベガJR
ハーネス
通販特価(送料・税込) ¥280,000
初回 ¥26,500 ¥26,400×11回 / 初回 ¥16,620 ¥14,300×23回 / 初回 ¥11,480 ¥10,200×35回

ストⅢ3rdストライク シグマセット (お買得セット)
ストⅢ3rd STRIKE(ロム)
CPⅢマザー(中古)
AV6000×1
Σ8000ターボ×2
ASコード、ハーネス
通販特価(送料・税込) ¥246,000
初回 ¥23,272 ¥23,200×11回 / 初回 ¥13,764 ¥12,600×23回 / 初回 ¥12,236 ¥8,900×35回

ストⅢ3rdストライク ボードマスターセット (お買得セット)
ストⅢ3rd STRIKE(ロム)
CPⅢマザー(中古)
ボードマスター
ハーネス
通販特価(送料・税込) ¥236,000
初回 ¥22,952 ¥22,200×11回 / 初回 ¥12,924 ¥12,100×23回 / 初回 ¥9,576 ¥8,600×35回

ストⅢ3rdストライク ベガJRセット (お買得セット)
ストⅢ3rd STRIKE(ロム)
CPⅢマザー(中古)
ベガJR
ハーネス
通販特価(送料・税込) ¥220,000
初回 ¥21,340 ¥20,700×11回 / 初回 ¥11,580 ¥11,300×23回 / 初回 ¥9,528 ¥8,000×35回

ストⅢ3rd+ジョジョの奇妙な冒険 シグマセット
ストⅢ3rd(ロム)
ジョジョの奇妙な冒険(PCB中古)
AV6000×1/Σ8000ターボ×2
ASコード、ハーネス
通販特価(送料・税込) ¥332,000
初回 ¥31,524 ¥31,300×11回 / 初回 ¥18,688 ¥17,000×23回 / 初回 ¥13,412 ¥12,100×35回

ストⅢ3rd+ジョジョの奇妙な冒険 ボードマスターセット
ストⅢ3rd(ロム)
ジョジョの奇妙な冒険(PCB中古)
ボードマスター
特製ハーネス
通販特価(送料・税込) ¥322,000
初回 ¥31,204 ¥30,300×11回 / 初回 ¥17,848 ¥16,500×23回 / 初回 ¥14,252 ¥11,700×35回

ストⅢ3rd+ジョジョの奇妙な冒険 ベガJRセット
ストⅢ3rd(ロム)
ジョジョの奇妙な冒険(PCB中古)
ベガJR
特製ハーネス
通販特価(送料・税込) ¥306,000
初回 ¥29,592 ¥28,800×11回 / 初回 ¥16,504 ¥15,700×23回 / 初回 ¥14,196 ¥11,100×35回

鉄拳タッグトーナメント シグマセット
鉄拳タッグトーナメント(PCB)
AV6000×1/Σ8000×2
特製ハーネス、ASコード
通販特価(送料・税込) ¥308,000
初回 ¥29,656 ¥29,000×11回 / 初回 ¥16,672 ¥15,800×23回 / 初回 ¥13,328 ¥11,200×35回

鉄拳タッグトーナメント ボードマスターセット
鉄拳タッグトーナメント(PCB)
ボードマスター
特製ハーネス
通販特価(送料・税込) ¥298,000
初回 ¥28,236 ¥28,100×11回 / 初回 ¥15,832 ¥15,300×23回 / 初回 ¥14,168 ¥10,800×35回

鉄拳タッグトーナメント ベガJRセット
鉄拳タッグトーナメント(PCB)
ベガJR
特製ハーネス
通販特価(送料・税込) ¥282,000
初回 ¥26,624 ¥26,600×11回 / 初回 ¥14,488 ¥14,500×23回 / 初回 ¥10,612 ¥10,300×35回

アップスキャンコンバーター
XRGB−2(新製品) XRGB−1よりパワーアップ
(定価¥27,800)
通販特価(送料・税込) ¥25,800
希望者の方にはカタログを送ります
・パソコン用モニタで高画質ゲーム画面 ビデオ映像、S映像にも対応
ディスプル (姉妹機 定価¥19,800)
RGB出力のみ対応
通販特価(送料・税込) ¥18,000

平面RGB TV ビデオ付 **25型KV-25SVF1** 新発売
通販特価 ¥118,000(送料・税込)
(21Pアダプター付)
分割 ¥11,100×12回 ¥6,000×24回

平面RGB TV(ベガシリーズ) **21型KV-21SF1** 新発売
通販特価 ¥76,000(送料・税込)
(21Pアダプター付)
分割 ¥12,500×6回 ¥6,800×12回

●21P用アダプター ¥5,000 ●PS用マルチケーブル ¥3,000

Qサウンドステレオボード ¥4,800
ケース、ACアダプター付 ¥8,500
ACアダプター ¥500
ブラストシティ用 ¥14,800

自作キット(コントロールパネル)

ビデオコンバーター	¥10,000		
12色リボンコード(1m)	¥200		
24φSW	¥150		
ブラストシティ/アストロ底ケース ¥7,500		56PJコネクター	¥550
		圧着端子	¥20〜
〃 2L12Bパネル	¥13,500	光センサーレバー	¥3,000
レバーLS32	¥1,500	レバー(サンワ製)	¥1,700
30φボタンSW	¥150	連射基板	¥5,500
レギュレイター	¥5,500	ジョイファミケース(8穴)	¥2,800

29インチモニター(ケース付)
○ブラストシティ用(ドリームキャスト対応)
通販特価¥178,000(送料・税込)
分割¥16,700×12回 ¥9,100×24回
○ウェンディⅡ用(ドリームキャスト新JAMMA対応対応)
通販特価¥168,000(送料・税込)
分割¥15,800×12回 ¥8,600×24回
○アストロシティ用
通販特価¥84,000(送料・税込)
分割¥15,000×6回 ¥7,900×12回

ドリームキャストコンパネ&ハーネス
●ドリームキャストコンパネ2L12B ¥29,800
●コントロールボックス用ハーネス
・シグマ用 ¥10,800
・ボードマスター用 ¥19,800
・ベガ用 ¥19,800
●アーケードスティック(ドリームキャスト)交換用レバーキット ¥3,500

今回のお買得基板

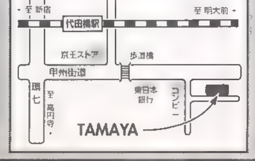
ソウルキャリバー	78,000
ジョジョの奇妙な冒険	85,000
鉄拳2(A)	18,000
鉄拳3	68,000
X−MENvsストリートファイター(ロム)	8,000
リアルバウト餓狼伝説2	3,000
バーチャファイター3tb	18,000
グラディウスⅣ	特価
カオスヒート(ロム)	25,000
パイロットキッズ	68,000
カプコン	
超鋼戦紀キカイオー	35,000
サイバーボッツ(ロム)	5,000
ストリートファイターEX2	55,000
ヴァンパイアハンター(ロム)	3,000
スーパーストⅡ(ロム)	2,000
ストゼロ2(ロム)	3,000
ストゼロ3(ロム)	30,000
マーブルvsカプコン(ロム)	38,000
ナムコ	
ファイティングレイヤー	55,000
アウトフォクシーズ	5,000
ゼビウス3D/G	10,000
エアガイツ	50,000
ソウルエッジ2	18,000
プライムゴールEX	5,000
コナミ	
コナミアーケードギャラリー(ロム)	28,000
スラムダンク	3,000
スラムダンク2	8,000
沙羅曼陀2	3,000
実況パワフルプロ野球	5,000
大好キッス	5,000
対戦とっかえだま	3,000
ときメモ対戦ぱずるだま	3,000
ファイティング武術	28,000
タイトー	
アルカノイドリターンズ	28,000
サイキックフォース	8,000
パズルボブル2	28,000
パズルボブル3	28,000
パズルボブル4	40,000
MJ12	5,000
まじかるデート	3,000
レイストーム	12,000
レイクライシス	85,000
SNK	
ゴールドメダリスト	5,000
ブレイジングスター	8,000
ASOⅡ	2,000
侍魂2 アスラ斬魔伝(ロム)	12,000
トップハンター	2,000
パワースパイク	2,000
風雲黙示録	2,000
その他	
お天気パラダイス	18,000
がんばれギンくん	3,000
上海	12,000
ハチャメチャファイターズ	8,000
ダークシール	8,000
迷宮ハンター	8,000
ぐっすんおよよ	3,000
でろ〜んでろでろ	3,000
ドリフトアウト	3,000
デカスリート	35,000
バルーンブラザース	5,000
富士山バスターズ	5,000
パズループ(コンパネ付)	58,000
弾銃フィーバロン	18,000

TAMAYA通信販売のご案内

①日本全国どこへでも発送します。海外でもOK!
②支払いは現金書留、代金引換、振り込み等の方法があり、分割払い(支払い回数3〜60回、ボーナス併用、ボーナス一括など)が選択できます。)が利用できます。
③分割払いでは印鑑、身分証明書、預金通帳(キャッシュカードでも可)を持参して店舗へ来ていただければその場で審査し、そのまま商品をもちかえることができます。カードはオリコカードが利用できます。
4 基板だけではなく修理用部品から大型機まで通信販売しています。
⑤中古基板、筐体、大型機等の買い取り、下取りをおこなっています。代金の支払いについては商品が到着した当日、又は翌日現金書留か振り込みで送金します。尚、店頭まで商品をを持参していただいた場合はその場で現金を支払います。
⑥故障基板の修理、大型機の出張組込み、出張修理当引き受けています。また、特殊なハーネス、コンパネなどの制作、改造を引き受けています。
⑦ご希望の方にはFAX、封書で基板の在庫表、パンフレット、カタログ等お送りしています。(無料)
⑧ゲームに関する質問、相談等を電話、FAXで受け付けています。是非ご利用ください。

TMGC TM ゲームクラブ (株)TAMAYA
TEL.03(3323)9911
FAX.03(3323)5544
〒168-0063東京都杉並区和泉2-1-26 HPアドレス http://www3.tky.3web.ne.jp/~rakusuke/tamaya
●営業時間:平日AM9:30〜PM8:00 土曜AM9:30〜PM6:30 ●定休日:日曜・祝日
振り込み先 第一勧業銀行笹塚支店 普通1982824 (株)玉屋商品センター

☆初心者歓迎☆ これから基板を始めたい方、詳しい資料さし上げます。電話、FAX、葉書等で申し込み下さい。無料です。



Arcade Software+Hardware

「マックジャパン・メンバーズ・クラブ」会員大募集!!

特典1 「新作新品PCB、OP価格より¥20,000引き!」
＊一部商品・ソフトボードは除きます

特典2 「中古PCB、店頭表示価格より10%OFF!」
＊一部商品は対象外です

特典3 「DM(ダイレクトメール)で新作情報をGET!」

その他 「随時メンバー特別優待、会員向け企画有り!」

★入会金は一切無料。有効期限は特にございません。

ご入会・使用方法

・「プラス館」に直接ご来店下さい。必要事項をご記入していただければ、その場で会員カードを発行いたします。
・身分証明書(運転免許証・保険証・学生証)を一点お持ち下さい。
・遠方の方などで直接のご来店が難しい場合等はご連絡下さい。別途ご案内申し上げます(プラス館へご連絡下さい)
・商品ご購入時には、必ず会員カードをご提示下さい。本会員カードはご本人のみ有効です。
・商品ご予約の際には、会員NO、会員名などを確認させていただきます。他の割引特典との併用はできません。
・会員カードは「プラス館」「本店」のいずれでも有効です。

マックジャパン会員大募集!!

今月のおもな基板販売リスト 1K=1,000円

〈予約受付中〉	
ストⅢ3rdストライク	会員特別割引有/TEL
鉄拳タッグトーナメント	会員特別割引有/TEL
キングオブファイターズ99	会員特別割引有/TEL
〈カプコン〉	
ストⅢ3rdストライク(ソフト)	予約受付中
CPシステムⅢマザーボード	20K
ジョジョの奇妙な冒険(ソフト)Sファイル付	93K
ストⅢ2ND(マザー付)	38K
ストリートファイターⅢ(マザー付)	20K
ウォーザード(マザー付)	20K
CP-Ⅱマザーボード	12K
アルティメットエコロジー海外版(ソフト)	88K
ストZERO3(ソフト)	33K
マーブルvsカプコン(ソフト)	40K
MSHvsSF(ソフト)	20K
ポケットファイター	18K
バトルサーキット(ソフト)	18K
D&Dシャドーオーバーミスタラ(ソフト)	35K
エイリアンvsプレデター(ソフト)	35K
スーパーマッスルボマー(ソフト)	12K
ロックマン2(ソフト)	18K
X-MEN(ソフト)	5K
超鋼戦紀キカイオー	45K
ストリートファイター	13K
キャプテンコマンドー	14K
1942	8K
1943	8K
闘いの挽歌	22K
魔界村	20K
ストライダー飛竜	18K
バニッシャー	25K
〈セガ〉	
バーチャストライカー2ver99	TEL
バーチャストライカー2ver98	168K
バーチャストライカー2	108K
バーチャストライカー	42K
バーチャファイター3tb	18K
バーチャファイター3	15K
ダイナマイト刑事2	78K
エナミーラインズ	32K
STVマザーボード	25K
マイフェアレディ(ソフト)	1K
グルーブオンファイト(ソフト)	3K
ダイナマイト刑事(ソフト)	3K
プリクラ大作戦(ソフト)	3K
レイディアントシルバーガン(ソフト)	1K
ガーディアンフォース(ソフト)	1K
サクラ大戦花組対戦コラムス(ソフト)	0.5K
アストラスーパースターズ(ソフト)	1K
ムーンウォーカー	20K
ロボレス2001	15K
シャードーダンサー	12K
タイムスキャナー	15K
オーライル	8K
サンダーフォースA.C.	7K
バンクパニック	6K
モンスターレア	5K
ぷよぷよ通	2K
カルテット2	18K
チョップリフター	18K
カロリー君vsモグラニアン	8K
ファンタジーゾーン	18K
〈SNK〉	
MVSマザーボード	16Kより
月華の剣士2	18K
餓狼伝説WILD AMBITION(ソフト)	35K
サムスピ アスラ斬魔伝(ソフト)	15K
サムスピHYPER64(ソフト)	8K
キングオブファイターズ98	22K
キングオブファイターズ97	12K
キングオブファイターズ96	2K
キングオブファイターズ95	3K
キングオブファイターズ94	1K
リアルバウト餓狼伝説2	5K
ブレイカーズリベンジ	8K
メタルスラッグX	45K
ブレイジングスター	15K
ショックトルーパーズ	6K
ショックトルーパーズ2	18K
マネーアイドルエクスチェンジャー	12K
超人学園ゴウカイザー	5K
作戦名ラグナロク	8K
マジカルドロップ3	6K
アンドロデュノス	4K
ネオボンバーマン	10K
怒号層圏(P無)	2K
ストリートスマート	3K
〈コナミ〉	
スーパービシバシチャンプ	88K
ときメモ対戦ぱずるだま	3K
サラマンダ	28K
イーアールカンフー	8K
トライゴン	15K
魔獣の王国	38K
サンダークロス	18K
ロードファイター	8K
パンクショット	2K
シティボンバー	12K
ゼクセクス	24K
〈ナムコ〉	
ファイティングレイヤー	78K
鉄拳3	75K
エアガイツ	55K
パカパカパッション(P付)	68K
アウトフォクシーズ	22K
ソウルエッジverⅡ	28K
ボスコニアン	28K
ギャラガ	4K
スカイキッド	18K
ドラゴンスピリット	25K
ネビュラスレイ	15K
バーニングフォース	20K
ピストル大名の冒険	32K
ローリングサンダー2	15K
F/A	12K
〈タイトー〉	
RCでGO!	予約受付中
レイクライシス(ソフト)	25K
カオスヒート(ソフト)	15K
サイキックフォース2012	15K
F3マザーボード	20K
プチカラット(ソフト)	4K
きらめきスターロード(ソフト)	4K
ランドメーカー(ソフト)	8K
パズルボブル4(ソフト)	12K
究極タイガーⅡ(ソフト)	3K
GダライアスVer2	14K
黄金の城	22K
グレートソードマン	20K
ドンドコドン	7K
エレベーターアクション	9K
クロスシューター	8K
サムライ日本一	20K
プレビリアン	15K
パニックロード	3K
ミズバク大冒険	8K
究極タイガー	8K
〈データイースト〉	
キャプテンアメリカ	18K
トリオザパンチ	32K
ナイトスラッシャーズ	40K
ジェネシス	13K
バルダーダッシュ	15K
アベンジャーズ	18K
〈アイレム〉	
R-TYPE	15K
R-TYPE2	10K
R-TYPE LEO	15K
ボンバーマンワールド	18K
サンダーブラスター	12K
パーフェクトソルジャーズ	18K
大工の源さん	4K
〈東亜プラン〉	
達人王	15K
テキパキ	10K
スノーブラザース	10K
フィグゼイト	8K
ホラーストーリー	8K
〈テクモ〉	
デッドオアアライブ2	予約受付中
デッドオアアライブ++	48K
デッドオアアライブ	20K
ガズラー	12K
タンクバスターズ	8K
でろーんでろでろ	5K
ハチャメチャファイター	18K
がんばれギンくん	5K
〈ジャレコ〉	
テトリスプラス	8K
テトリスプラス2	16K
魚ボコ	8K
メガシステム32	6K
グラティア(ソフト)	5K
[illegible]	25K
エクセライザー	6K
〈カネコ〉	
ジャッキーチェン	38K
大江戸ファイト	15K
ギャルズパニックS(ソフト)	16K
ジャンジャンパラダイス2(ソフト)	8K
ギャルズパニック2	8K
ギャルズパニック2スペシャル	13K
富士山バスターズ	6K
〈バンプレスト〉	
アクウギャレット	18K
マクロス	10K
マクロスプラス	25K
仮面ライダーバトルレーサー	10K
美少女戦士セーラームーン	22K
クイズセーラームーン	20K
スーパースラムズ	18K
ドラゴンボールZ	15K
〈アトラス〉	
エスプレイド	35K
怒首領蜂	58K
豪血寺一族	8K
ブレイゾン	3K
ボラックス	6K
〈彩京〉	
ストライカーズ1945	23K
ストライカーズ1945Ⅱ	43K
戦国ブレイド	13K
ソルディバイド	20K
〈ライジング〉	
バトライダーverB	10K
バトルガレッガ	18K
ブラッディロア2	63K
魔法大作戦	18K
〈その他〉	
弾銃フィーバロン	15K
ライデンファイターズ2	45K
雷電DX	28K
雷電2	20K
リバーパトロール	48K
ジャンピングジャック	15K
レディバグ	8K
戦神	18K
ステッガー1	10K
女流将棋名人	35K
料理王(ソフト)	3K
マジカルキャットアドベンチャー	18K
忍者くん阿修羅之章	18K
ノバ2001	18K
ダブルウィングス	12K
ラビオレプス	18K
五月陣戦	2K
ギャルズハスラー	10K
ザ・ギネス	10K
バルバークの伝説	15K
サボテンボンバーズ	6K
サンダードラゴン	7K
サンドスコーピオン	10K
タスクフォースハリアー	6K
上海Ⅲ	22K
上海萬的武勇	28K
中国龍Ⅱ	35K
西遊記	48K
イレブンビート	68K
そこぬけ対戦ゲーム	4K
〈麻雀・花札〉	
ホットギミック2快楽天	118K
ホットギミック	48K
ファイナルロマンスR	32K
ファイナルロマンス2	18K
E雀ハイスクール	50K
VS雀士ブランニュースターズ	35K
VS雀士ブランニュースターズ(ソフト)	10K
スーパーリアル麻雀PVⅠ	3K
スーパーリアル麻雀PV	5K
スーパーリアル麻雀PⅣ	10K
トリプルウォーズ2	4K
[illegible]	22K
ときめき麻雀パラダイス	32K
プロ麻雀極S(ソフト)	8K
ハイパーリアクション(ソフト)	1K
ハイパーリアクション2(ソフト)	8K
蝶の舞	3K
華折鶴	3K

大好評!毎週更新!情報料無料! 【マックジャパンFAX情報サービス】
ストックリストに加え新作情報BOXも開設!さらにパワーアップ!

新作情報BOX(リリース予定、OP価格等)も開設致しました。個人の方だけでなく、業者の方にもお役に立ちます!

①BOXセンター電話番号

東京	03-3940-6000
大阪	06-6455-6000
名古屋	052-453-6000
福岡	092-482-6000
札幌	011-210-6000
仙台	022-268-6000
広島	082-223-6000

お近くのBOXセンターへ

→ **②ボックス番号をプッシュ**

「こちらは、ファクシミリ情報ボックスセンターです。ボックス番号を押して最後に#を押して下さい。」

◎最新リストBOX NO.
444444#

◎新作情報BOX NO.
444456#

と押して下さい。

注:トーン信号で発信下さい

→ **③あなたのFAX番号**

「あなたのFAX番号を市外局番から押して、最後に#を押して下さい。」

○○○○○○○○○○#

「ご指定のFAXにお送り致しますので、電話を切ってしばらくお待ち下さい。」

→ **④あなたのお手元に!**

マックジャパン
最新リストが
取り出せる!
もちろん情報料は
無料です。

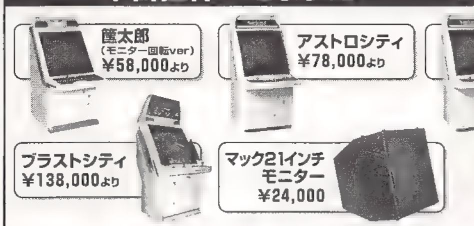
新品・中古PCB予約受付中

1.新作新品PCB予約受付中
2.キャンセル自由!中古PCB予約受付中
3.お届け時間の指定もOK!

◎全国どこでも通信販売可能!お支払いは代引きで!
(お振り込み・現金書留、分割払いももちろんOKです)

◎各種クレジットカードOK! VISA MasterCard JCB NICOS Orico DC 他

中古筐体<きょうたい>・モニター



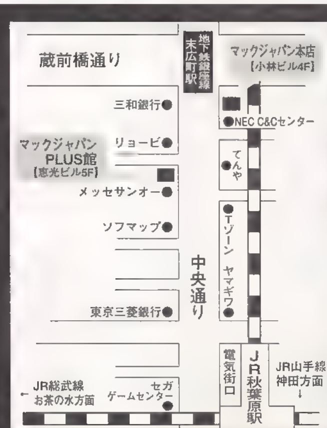
この他にも機種多数!
お問い合わせ下さい

Arcade Software+Hardware
マック ジャパン

営業時間:平日 午前11時~午後7時
(2店共通) 土曜 午前10時~午後7時
日祝 午前10時~午後6時

プラス館 OPEN!!
Address: 東京都千代田区外神田3-14-6 恵光ビル5F
TEL: 03-3255-4555
FAX: 03-3255-4556
Web: http://www.mak-jp.com
国内専用 E-mail: makplus@mak-jp.com
★E-mailアドレスの変更 mak@mak-jp.com→makplus@mak-jp.com

本店
Address: 東京都千代田区外神田4-7-2 小林ビル4F
TEL: 03-3255-0737
FAX: 03-3255-0738



電脳系 よろずSHOP 通販専門

よろずアイテム その1　PCB 炎の売り！ 1K=1,000円

最新の在庫リストはインターネット又はFAXにてどうぞ。

※インスト・取説はコピーの場合があります。気になる方はお問い合わせください。

SNK	
ASO	13K
MVI（ソフト2本付）	14K
MVIF（ソフト2本付）	14K
MVIFZ（ソフト2本付）	16K
MV-1A	18K
MV-2（ソフト2本付）	18K
ヴァンガードII	20K
原始島	8K
航空騎兵物語	6K
ジョイフルロード（H付）	18K
名人戦	3K
ネクストスペース	6K
MVSロム	
あしたのジョー伝説	7K
アンドロデュノス	3K
クイズ キング オブ ファイターズ	1K
ゴウカイザー	3K
作戦名ラグナロク	4K
ジョイジョイキッド	2K
スラッシュラリー	3K
戦国伝承2	1.5K
ダンクドリーム	4K
ちびまる子ちゃん	1.5K
ネオボンバーマン	10K
パニックボンバー	1K
パワースパイク2	1K
ファイトフィーバー	13K
マジカルドロップ2	1.5K
マジシャンロード	3K
マネーアイドルエクスチェンジャー	5K
ミラクルアドベンチャー	2K
ミューティションネイション	1.5K
メタルスラッグ2	18K
目華の剣士2	TEL
龍虎の拳外伝	1.5K
わくわく7	5K
ワールドヒーローズパーフェクト	2K
その他在庫あります。お問い合わせ下さい。	
アイレム	
R-TYPE	10K
R-TYPE II	8K
R-TYPE LEO	10K
Xマルチプライ	10K
10ヤード ファイト	2K
イメージファイト	9K
エアデュエル	7K
ガンフォース	7K
剣豪	8K
四川省	2K
四川省II	3K
ジッピーレース	3K
大工の源さん	4K
トンマ	10K
ボンバーマンワールド	16K
迷宮島	3K
やんちゃ丸	7K
ロードランナー4	18K

カプコン	
F1ドリーム	3K
USネイビー	7K
1941（海外、国内と内容違い）	18K
1942	7K
アタックス	2K
ウィロー	22K
ウオーザード	TEL
エグゼドエグゼス	20K
ガンスモーク	22K
キャプテンコマンドー	17K
キングオブドラゴンズ	14K
クイズ&ドラゴンズ	3K
サイドアーム	10K
ストリートファイター	12K
ストリートファイターIII	TEL
ストリートファイター・ザ・ムービー	27K
戦場の狼	7K
戦場の狼2	9K
戦場の狼2（海外）	5K
ソンソン	10K
ナイツ・オブ・ザ ラウンド	10K
バニッシャー	28K
バース	14K
ぷにっきーず	4K
魔界村（純正）	16K
マッドギア	5K
ロストワールド（海外PCBのみ）	8K
ロストワールド（P付）	TEL
ワンダー3	20K
CPS II	
X-MEN（サブ）	3K
ヴァンパイアセイヴァーII（サブ）	3K
ヴァンパイアハンター（サブ）	1.5K
ヴァンパイアハンター2（サブ）	3K
エイリアンVSプレデター（サブ）	30K
スーパーストII X（サブ）	3K
ストゼロ（サブ）	1K
ストゼロ2α（サブ）	9K
マザーボード	TEL
コナミ	
GIジョー	25K
M.I.A	20K
X-MEN（2P）	16K
アステリスク	18K
イーアルカンフー	9K
ウェディングラプソディ	2K
ガイアポリス	14K
クォース	3K
グラディウスII	18K
グリーンベレー	8K
コナミのピンポン	4K
コナミスーパーバスケット	2K
ゴルフィンググレイツ（レバー付）	6K
ゴルフィンググレイツII（レバーボタン付）	7K
サーカスチャーリー	9K
サプライズアタック	6K
サラマンダ2	5K
サンダークロス	18K
サンダークロスII	19K
システムGXマザー	3K
少林寺への道	7K
新入社員とおるくん	9K
スーパーヘリ	8K
ストラテジーX	17K
ゼクセクス	20K
ゼクセクス（海外verROM付）	25K
大好キッス	5K
対戦とっかえだま	4K
出たなツインビー	3K
ツィンビーヤッホー	4K
ときめき対戦ぱずる玉	3K
とべ！ポリスターズ	8K
トライゴン	10K
ハードパンチャー	7K
バイオレントストーム	25K
ハイパーオリンピック	6K
ハイパーオリンピック84	7K
ハイパースポーツスペシャル	7K
パロディウスだ!	3K
パワフルプロ野球96	2K
ファイナライザー	9K
ヘクシオン	1.5K
ポリネットウォリアーズ	10K
魔獣の王国（海外ROM付）	48K
メインスタジアム	1.5K
メガゾーン	10K
リングの王者	3K
ロックンロープ（純正）	15K
ロードファイター	8K
ローラーゲームス	4K
ジャレコ	
P-47 ACES	10K
エクセライザー	7K
エクセリオン	4K
グラティア	8K
ゲーム天国	7K
スーチーパイ2	7K
天聖竜	8K
ファンタズム	7K
わいわいジョッキーゲートイン	6K
湾岸戦争	10K
セガ	
アッポー	14K
オーライル	7K
カルテット	15K
ゴールデンアックスII（2P）	30K
コットン	15K
サンダーフォースAC	5K
シャドーダンサー	7K
獣王記	5K
スクランブルスピリッツ	9K
青春スキャンダル	22K
タイムスキャナー	10K
ダンプ松本	10K
忍者プリンセス	25K
バーニングライバル	9K
パッシングショット	12K
ピットフォールII	25K
バンクパニック	6K
フューチャースパイ	12K
フラワー	8K
ブロクシード	3K
ベイルート	9K
ホッパーロボ	22K
モンスターランド	12K
ロボレス2001	13K
ST-Vカセット	
ST-Vマザー（ソフト5本付）	25K
エランドール	6K
グルーヴ オン ファイト	2K
コラムス97	1K
シーバスフィッシング	7K
花組対戦コラムス	1K
バーチャル麻雀	2K
プロ麻雀極S	2K
レディアントシルバーガン	5K
モデル2、モデル3	
ヴァチャファイター3（電付）	19K
ソニック ファイターズ	23K
デッド オア アライブ（A）	15K

タイトー	
MJ-12	6K
あしたのジョー	5K
ヴォルフィールド	4K
エレベーターアクション	8K
黄金の城	22K
カオスヒート	TEL
影の伝説	10K
ガンフロンティア	20K
ガンフロンティア（海外）	20K
功里金団	7K
サイレントドラゴン	10K
バブルボブル	12K
ピット&ラン	4K
フロントライン（P無）	7K
ヘビーユニット	3K
リングファイター	3K
ルナーク	8K
レイフォース	12K
F-IIIサブ	
マザーボード（カセット1本付）	20K
ダライアス外伝	1K
パズルボブル4	6K
ポップンポップ	2K
データイースト	
Bウイング	28K
SRD	10K
イエローキャブ	12K
空手道	4K
空牙	9K
クルードバスター	7K
シークレットエージェント	16K
ジェネシス	9K
スチャラカ空中戦（海外）	12K
ダーウィン4078	10K
デスブレイド	7K
バーディトライ	3K
バルダーダッシュ	7K
ファイティングファンタジー	9K
ヘビースマッシュ	8K
リバレーション	9K
ロボコップ	10K
ナムコ	
アウトフォクシーズ	15K
エメラルディア	3K
オーダイン	15K
ギャラガ	2K
ギャプラス	7K
クラックス	1.5K
コズモギャング・ザ・ビデオ	6K
システムII生ボード	3K
スーパーパックマン	10K
スーパーワールドコート	2K
スタースイープ	3K
ゼビウス	3K
ダンシングアイ	19K
ディグダグ	5K
ドラゴンセイバー	13K
ドラゴンバスター	15K
ニューマンアスレチック	6K
バーニングフォーズ	18K
マイエンジェル	1K
マイエンジェル2	2K
マイエンジェル3	9K
マッハブレイカーズ	18K
マッピー	8K
モトス	16K
ローリングサンダー2	9K
ビデオシステム	
ウェルトリス	7K
スーパーバレーボール	1K
スーパーフォーミュラ	1K
ソニックウィングス	6K
闘神ブレイザーズ	7K
パイプドリーム	4K
ハットリス	2K
ラビオレプス	15K
ライジング	
疾風魔法大作戦	10K
バトライダー	10K
テクノスジャパン	
WWFレッスルフェスト	1.5K
エキサイティングアワー	3K
西遊降魔録	3K
出世大相撲	7K
ダブルドラゴン	5K
ダブルドラゴン3	4K
熱血高校ドッヂボール部	2K
ブロックアウト	1.5K
テクモ	
エイトフォース	10K
ジェミニウィング	8K
スイマー	22K
戦場	30K
タンクバスターズ	6K

でろーんでろでろ	3K
ピンボールアクション	4K
雷牙	8K
東亜プラン	
ヴィマナ	8K
究極タイガー	6K
鮫!鮫!鮫!（2PverROM付）	20K
大旋風	3K
達人王	10K
ダッシュ野郎	9K
テキパキ	5K
ドギューン	7K
バツグン（SPROM付）	18K
飛翔鮫	6K
カネコ	
富士山バスター	7K
大江戸ファイト	14K
その他	
IQブロック	2K
JuJu伝説	8K
アクロバットミッション	4K
アルティメットモータルコンバット3	48K
いっき	16K
イスパイアル	5K
ウォー オブ エアロ	5K
ウルトラマン	1K
エキサイティングサッカー	3K
エクストリームダウンヒル	7K
オセロダービー	2K
カイロスの館	10K
カンガルー（純正）	20K
機動戦士ガンダム	3K
究極のオセロ	3K
魚ポコ	5K
グルメバトル料理王	13K
五月陣戦	3K
サンダー&ライトニング	2K
サンダードラゴン	7K
ザ・ギネス	18K
三国戦記	TEL
ジャンプバグ	22K
シュトラール	7K
将棋	3K
スカッシュ	3K
ステッガー1	9K
ストライカーズ1945	16K
そこぬけ対戦ゲーム	2K
卒業証書	3K
タスクフォースハリアー	7K
弾銃フィーバロン	15K
チャイニーズヒーロー	3K
テラフォース	7K
ドリフトアウト	2K
ドンキーコング3（純正）	14K
忍者くん	
忍者くん阿修羅の章	
ノバ2001	18K
バーチャボーリング（レバー可）	3K
娘牌	8K
ハチャメチャファイター	10K
パルキューブ	2K
ファニーマウス	15K
ブレイゾン	2K
ぷろっけん	3K
ポパイ（純正）	12K
ポンポコ	15K
マーカム	9K
マクロス	9K
マクロス2	10K
マリウギャレット	19K
ムスタング	7K
もうじゃ	1.5K
モンスタースライダー	7K
雷電2	18K
ライデンファイターズ	35K
霊界導士	9K
連珠貴族	3K
ロジックプロ	4K
ロジックプロII	2K
ロードオブキング	
麻雀・花札	
Gメン89	1K
お嬢さん	1K
カメラ小僧	1K
がんばれ珍さん	1K
キャンバスハンティング	1K
雀王	2K
スーパー華パラダイス	2K
スーパーリアル麻雀PII	2K
対戦ホットギミック	TEL
トリプルウォーズ2	2K
華の舞	1.5K
華弥生	2K
パチスロ天国	1.5K
美女っ子学園	1.5K
ファイナルロマンス	2K
ファイナルロマンスR	35K
プロ麻雀 極	2K
舞子花	1.5K
麻雀学園	1K
麻雀クリニック	3K
麻雀同級生	3K
麻雀遊技	4K
リアル麻雀P3	3K
リアル麻雀P5	2K
リアル麻雀P6	5K
ロイヤル麻雀	4K
若草物語	7K

◎麻雀他にも在庫多数有り！

その他、在庫ございます。お問い合わせください。

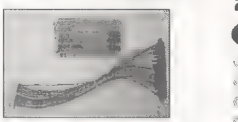
PCB部品の買い取り
PCBレスキュー部門修理受付中

価格は常に変動するためお電話にてお問い合わせください。Eメールでも OK。
最新の買い取り価格表はFAXにてお送りします。御連絡ください。

修理費3,500円（税別）より TEL.03-5248-3142（修理専用）

よろずアイテム その2　コントロールBOX、モニター パーツ各種販売中！

オペレーターの方へおすすめ!



付属品内容
○PCBセレクター基板
○（B）PCB用JAMMハーネス
○取扱説明書

フレンズジャパン特製 2in1 PCBセレクター NEW

とても使いやすい親切設計!

◎1Pスタート、2Pスタートボタンでゲームをセレクト。
◎もちろんセレクトボタンを使用することも可能。
◎各PCBの難易度設定が自由に出来ます。
◎ビデオGND独立仕様のため画面がとてもキレイに映ります。

¥19,800（税別）

コントロールBOX各種取扱中!! 価格はTELにて！

◎格闘ゲームから麻雀まで…パナツイン
◎麻雀はやらないヨ！という方は……………… パナカスタム
◎1人用でOK、省スペース型 シグマ AV6000 & 8000 ターボ
◎格闘ゲームメインの方へ… ベガ Jr
◎業界一のコストパフォーマンス……………… コンボ AV

※ただ今コントロールBOXをお買い上げの方へおまけPCBをサービス中です。
※コントロールBOXの下取もOKです。買取価格はお電話にてどうぞ。

キョーワ製オリジナルモニター



RGB21ピン入力
15kHz←→24kHz
OK! プレステ・サターンにも接続可能

もちろん縦置きもできます!

※モニターをお買い上げの方におまけ基板1枚サービス!

25インチ（中古）¥58,000（税別）
18インチ（中古）¥38,000（税別）

よろずアイテム その3

サターン
プレステ
ゲームボーイ
N64

プロアクションリプレイ 好評販売中

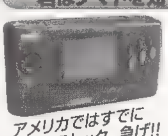
◎プロアクションリプレイを使うことで、パラメーターの最大、無敵необ必殺技等、様々な設定をコントロールする事ができます。

ゲーマーを震撼させる衝撃の新機能満載です!!

プレステ用、サターン用、N64用、ゲームボーイ用、各種あります。秘技用CD、別冊コード集も取り扱っております。

全て大特価にて販売中!!価格はTELにて。

君はノマドを知っているか?!



アメリカではすでにデッドストック。急げ!!

ゲームギアよりもキレイな画面。
単3×6本使用。
AVケーブル・ACアダプタはメガドライブ2の物が使えます。
アダプタを使えばメガドラソフトが走ります!

新品 ¥22,000（税別）
ACアダプタ別売¥1,580（税別）

ジェネシスソフト続々入荷!! 価格は全て税別です

★ヴァーチャファイター2(稀少品)	¥8,980
★スラムマスターズ(マッスルボマーの移植 日本未発売)	¥4,980
★タイムキラーズ(過激な格闘ゲーム、手足が…)	¥4,980
★グラインドストーマー(VVの海外版、良作)	¥3,980
★ミスパックマン(アメリカで大ヒット)	¥4,980
★コミックスゾーン（値下げしました）	¥4,880
★バニッシャー（アーケードの移植、日本未発売）	¥5,980
★パックマンII（海外オリジナル、日本未発売）	¥5,980
★ペーパーボーイII（日本未発売）	¥4,980
★シャクーフー(中古ですが再入荷!!)	¥3,980
★メガドライブ用アダプタ	¥2,280

他にも中古ソフトが入荷予定。くわしくはTELにて。

総合 GAMESHOP 三国志

営業時間 AM11:00～PM9:00
当店は通販専門店です。

〒174-0053 東京都板橋区清水町79-2 パールハイツ201号 ☎03-5248-3140 FAX03-5248-3225
PCBレスキューホットライン（技術開発部） ☎03-5248-3142
ホームページアドレス http://www.st.rim.or.jp/~echoll Eメールアドレス mailbox@echoll.co.jp

N64 IS COOL! 今月のイカス1本

新作 MORTAL KOMBAT4
国内でカルトな人気を誇るモータルコンバット最新作!

フェイタリティ特価
¥10,800（税別）

注）64で海外のソフトを使うにはアダプタが必要です。
海外ソフト用アダプタ¥2,800（税別）

コレクターズアイテム!!

セガサターン用ソフト（日本版です）
アイアンフック
（サミー1996年）
パチスロゲーム。一般販売されなかった貴重なソフトです。

少数入荷! 新品 **¥1,980（税別）**
※詳細はホームページにてご覧になれます。

将来の仕事はG（ゲーム）デザイナー

99年度卒業生の就職率92・58%を達成

学院の設備、講師、授業、就職指導が好評



12年度生募集

願書受付は7月1日からです
入学案内書は下記へ

入学してよかった！ 新入生はいま！

■本学院の入学式は４月13日、そして授業がスタートして１か月半になります。生徒は学院生活にも慣れ、友だちもできて、学習にも意欲的に取組んでいます。いまの生徒の気持ちは、入学してよかったこと、そして好きなことを学ぶ楽しさを実感しています。



初心者でもOK コンピューター知識のない初心者でも、ゲーム会社へ就職できるまで経験豊かな先生が指導！技術を修得できるので安心して学べます。

低廉学費の実現 入学する生徒全員に返済義務のない学院奨学金24万円を支給。また、毎月6,276円で学べる保護者対象のさくら銀行提携ローンもあります。

■就職抜群！学生寮完備。朝日・毎日・読売新聞社等奨学金制度（学費全額免除・給与月12万円）さくら銀行提携教育ローンあり。学院見学随時可○日時をTELにて要予約。

12年4月生7月1日受付

ゲームデザイナー学部
全日制2年・定員500名

- プランニング科
- グラフィック科
- キャラクター科
- プログラム科
- デジタルサウンド科



文部省認可CGARTS協会認定CG教育校 社団法人 日本漫画家協会賛助会員 社団法人 日本映画テレビ技術協会会員

日本ゲームソフト学院

〒101-0061 東京都千代田区三崎町3-4-9 ☎03-3261-8211

入学案内書 はがき（住所・氏名・年令・電話番号明記）か、電話で上記まで（無料）

FAX専用注文書（代引・後払い）※○を付けてください

矢印の方向に送信してください

ご注文主				
お名前（ふりがな）	電話番号（市外局番・局番・番号）	性別 1男 2女	生年月日 西暦 年 月 日
郵便番号	ご住所（ふりがな） 都道府県		

ご注文商品

商品番号	商品名	数	商品番号	商品名	数
			送料：	円（手数料	円）
ご注意… 代引きには、送料一律500円と手数料がかかります。			合計金額		円

お手数ですが、当社製品に対するご意見、ご要望などございましたらお書きください。
今後の商品開発の参考とさせていただきます。

E-mailアドレス
（お持ちの方はご記入ください）

会社記入欄	
	処理日
	伝票No.

※送信前にもう一度、記入もれがないかご確認ください。ご注文前には必ず裏面もご参照ください。

※太枠内のみご記入ください。

フリーダイヤル：0120-531955（FAX専用番号・24時間受付）　（コピー可）

（キリトリ線）

料金受取人払

神田局承認

1023

差出有効期間
2000年3月31日
まで
★切手はいりません

郵便はがき

101-8791

010

（受取人）

東京都千代田区
神田神保町1-26　2F

株式会社　新声社
読者サービス部　行

101-8791 010

ご注文専用ハガキ

☆このハガキに通販番号・商品名・数量・郵便番号・住所・氏名・電話番号を明記のうえ、必ず捺印して申込みください。

☆16才未満の方のご注文には、保護者の方のご署名、捺印が必要です。

ご注意

☆お申込みに際しては別途記載の注意事項をご確認ください。

☆同時に複数枚このハガキを出される場合には、右下のご記入欄に発送枚数をお書きください。

（1枚のみの場合は不要です）

枚数	枚中	枚目

FAXをお持ちの方は番号をご記入ください。

FAX	市外局番	局番	番号

（キリトリ線）

下記の注意事項をよく読んでからご注文ください

- 本「ご注文専用ハガキ」「ＦＡＸ専用注文書」、または「電話（平日10時～17時受付）」でご注文いただけます。
- 代金は商品到着後にお支払いいただく「後払い」または到着時にお支払いいただく「代金引き換え（要手数料）」となります。
- 後払いの方法は郵便振替、銀行振込、現金書留、郵便小為替となります。詳しくは商品に同梱される説明書をご覧ください。
- お届けまでおよそ7日程です。2週間以上たっても商品が届かない場合は電話でご確認ください。（発売日にご注意ください。）
- 返品はお届けの商品が不良品か、発送中の破損以外は原則受け付けません。
- ＦＡＸ専用注文書の裏面に記載されている注意事項もあわせて必ずご覧ください。
- このコーナーの商品を本誌の発売より2ヶ月以上たってからご注文される場合には、電話で在庫の確認をしてください。
- カタログをご希望の方は160円切手を同封した封書で「読者サービス部カタログ係」までお申し込みください。

ご記入の際にご注意ください

- ご注文は黒のボールペン等ではっきりとご記入ください。
- 必要事項はもれなくご記入ください。
- お申し込みいただいた商品が品切れの場合は、お客さまにご連絡いたします。
- FAXの際の未送信にご注意ください。
- 注文書の商品記入欄がいっぱいになる場合は、注文書をコピーしてお使いください。
- 沖縄県ならびに島しょ部にお住まいのお客さまは代引きができません。

商品の交換や返品について

- 商品を返品・交換される場合、商品の到着後8日以内にご連絡ください。
- 次の場合の返品・交換はできません。
  - 開封後のCD、ビデオ　●ご使用、ご着用になった商品
  - お客さまの責任で汚れが生じた商品
- 次の商品を返品・交換されるばあいの送料は弊社負担となります。
  - 配送中に破損した商品　●不良品　●ご注文と違う商品
- 次の商品を返品・交換される場合の商品はお客さま負担となります。
  - お客さまが間違ってご注文された商品　●サイズ違いの商品
  - お客さまの都合による返品・交換

＜送料・代引き手数料＞
代金引き換え（代引き）ご利用の場合、送料（一律500円）とは別途に手数料がかかります。
商品到着時に、商品料金、送料、代引き手数料をお支払いください。

代引き手数料	商品の料金が10,000円まで……………700円 以降プラス10,000円ごとに ……プラス400円	（例） 10,000円… 700円 20,000円…1,100円 30,000円…1,500円

お名前		電話番号	

※事故防止のため必ずご記入ください。

フリーダイヤル：0120-531955（FAX専用番号・24時間受付）

お問い合わせ先:読者サービス部　0120-531917（月～金:AM10:00～PM5:00土日祝休み）　または　E-mail:dokusabi@shinseisha.co.jp

（キリトリ線）

ご注文主	お名前	ふりがな　㊞	電話番号	市外局番　局番　番号	性別	1男　2女	生年月日 西暦　年　月　日
	郵便番号		ご住所	ふりがな　都道府県			

ご注文商品

商品番号	商品名	数	商品番号	商品名	数
			送料	円（手数料	円）
ご注意… 代引きには、送料一律500円と手数料がかかります。			合計金額		円

保護者名　㊞	会社記入欄	処理日
E-mailアドレス（お持ちの方はご記入ください）		伝票No.
お支払い方法（○を付けてください）　代引き・後払い		

※投函前にもう一度、記入もれがないかご確認ください。

※太枠内のみご記入ください。

マニアにうれしい 日本信販トライカード 初心者にやさしい



《入会申し込み受け付け中》

……その場ですぐお買物できるトライメンバーズカード即時発行致します。JCB・VISA・オリコ・NICOSマスターカードもご利用頂けます。らくらくショッピングクレジット（3〜60回）も取り扱い中。※通販でのクレジットもできます（手続きカンタン）。

エクセライザー	10,000
銀河任侠伝	26,000
ゲーム天国(ソフト)	1,000
スーチーパイⅡ(ソフト)	1,000
テトリスプラス	8,000
バルトリック	40,000
VS雀士ブランニュースター(対戦基板)	32,000
ぷたさん	32,000
プラスアルファ	27,000
ベストバウトボクシング	10,000
麻雀エンジェルキッス	20,000
モモコ120%	45,000
流星雀士キララスター	25,000
流星雀士キララスター(ソフト)	8,000

NEO-GEO業務用

MV1	14,000
MV1-A	20,000
MV1-B	22,000
MV1-F	14,000
MV1-FZ	15,000
MV-6	18,000

アンドロデュノス	3,000
ASO2	6,000
オペレーションラグナロク	8,000
餓狼伝説スペシャル	1,000
餓狼伝説2	500
餓狼伝説3	500
ギャラクシーファイト	1,000
キングオブ・ザ・モンスターズ2	1,000
クイズキングオブファイターズ	2,000
月華の剣士	2,000
サムライスピリッツ	1,000
サムライスピリッツ斬紅郎無双剣	1,000
サムライスピリッツ天草降臨	1,500
ザ・キングオブファイターズ'94	500
ザ・キングオブファイターズ'95	4,000
ザ・キングオブファイターズ'96	2,000
ザ・キングオブファイターズ'98	18000
サッカーブロール	1,000
ジョイジョイキッド	2,000
ショックトルーパーズ	10,000
ショックトルーパーズ2NDスカッド	18,000
真サムライスピリッツ	1,000
神凰拳	5,000
ステークスウィナー	300
ステークスウイナー2	2,000
スラッシュラリー	2,000
戦国伝承2	1,000
超人学園ゴウカイザー	5,000
痛快GANGAN行進曲	1,000
ティンクルスタースプライツ	20,000
天外魔境 真伝	4,000
得点王	500
得点王3	4,000
得点王〜炎のリベロ〜	8,000
トップハンター	6,000
2020スーパーベースボール	1,000
ネオミスタードゥ	8,000
パズルボブル	4,000
バーニングファイト	1,000
パニックボンバー	1,000
パズルdeポン!	5,000
パルスター	10,000
パワースパイクスⅡ	1,000
ビッグトーナメントゴルフ	20,000
ビューポイント	10,000
ファイヤースープレックス	1,000
ファイターズヒストリーダイナマイト	2,000
ファイトフィーバー	15,000
ブレイカーズリベンジ	15,000
ブレイジングスター	12,000
ベースボールスターズプロフェッショナル	1,000
ベースボールスターズ2	1,000
マジカルドロップ2	2,000
マジカルドロップ3	5,000
マネーアイドルエクスチェンジャー	6,000
ミューテイションネイション	2,000
ミックルアドベンチャー	4,000
メタルスラッグ	14,000
リアルバウト餓狼伝説	500
リアルバウト餓狼伝説スペシャル	2,000
龍虎の拳	1,000
龍虎の拳2	1,000
龍虎の拳外伝	1,500
リーグボウリング	5,000
ワールドヒーローズ2	1,000
ワールドヒーローズ2JET	1,000
ワールドヒーローズパーフェクト	3,000

バンプレスト

ウルトラマン	2,000
ウルトラ警備隊	20,000
ウルトラ闘魂伝説	4,000
SDガンダムネオバトリング	4,000
SDガンダム サイコサラマンダーの脅威	3,000
SDガンダム 三国志レインボー大陸戦記	4,000
アクウギャレット	18,000
銃弾嵐	25,000
超時空要塞マクロス	12,000
超時空要塞マクロスⅡ	12,000
マクロスプラス	20,000
ドラゴンボールZ2	15,000
美少女戦士セーラームーン	25,000
マジンガーZ	18,000

ユニバーサル

Mr.Do!VSユニコーン	10,000

テクモ

★NAOMI★	
デッドオアアライブ2(7月発売予定)	予約受付中
★TPS★	
ロジックプロアドベンチャー(ソフト)	TEL
フレームガンナー(ソフト)	TEL
上海真的武勇(ソフト)	8,000
ギャロップレーサー3(ソフト)	TEL
ギャロップレーサー2(ソフト)	500

エイトフォース	10,000
ガズラー	12,000
クイズDNAの反乱	1,000
クイズ学園パラダイス	2,000
クイズココロジー	2,000
ジェミニウイング	8,000
スーパーハイインパクト	2,000
スターフォース	12,000
でろーんでろでろ	4,000
でろーんでろでろ(ソフト)	1,000
能力向上委員会	1,000
ファイナルスターフォース	14,000
ボンジャック	20,000
雷牙	8,000
雷電	8,000
雷龍	7,000
レジオネア	14,000

SNK

武力〜ブリキ・ワン〜	予約受付中
餓狼伝説WILD AMBITION	TEL
餓狼伝説WILD AMBITION	TEL
サムライスピリッツ2 アスラ斬魔伝	TEL
サムライスピリッツ2 アスラ斬魔伝(ソフト)	10,000
ガントレットレジェンド	TEL

怒(P無)	8,000
ヴァンガード	20,000
帰ってきたチャンピオンベースボール	1,000
ゴールドメダリスト	1,000
ストリートスマート	3,000
脱獄	5,000
バトルフィールド(P無)	2,000
ハル21	15,000
ファイティングサッカー	2,000
名人戦	3,000
ワールドウォーズ(P無)	30,000

ライジング

バトルバクレイド(新品)	178,000
アームドポリスバトライダー(VER.A)	5,000
アームドポリスバトライダー(VER.B)	6,000
バトルガレッカ	20,000
魔法大作戦	18,000

彩京

ガンバード	8,000
ストライカーズ1945	15,000
戦国ブレード	8,000
対戦ホットギミック(ケーブル付)	40,000
対戦ホットギミック快楽天(ケーブル付)	78,000

セイブ開発

E雀さくら荘〜空き部屋あります〜(新品)	148,000
E雀ハイスクール(ソフト)	20,000
E雀ハイスクール	40,000
戦球(ソフト)	1,000
バイパーフェイズ1(ソフト)	1,000
バイパーフェイズ1NV(ソフト)	1,000
ライデンファイターズ(ソフト)	3,000
雷電Ⅱ	16,000
雷電DX	25,000

カネコ

ギャルズパニック2スペシャルエディション	15,000
ギャルズパニック3	25,000
ギャルズパニックS	35,000
ギャルズパニックS(ソフト)	18,000
サイヴァーン(ソフト)	3,000
ジャンジャンパラダイス2(ソフト)	6,000
閃激ストライカー(ソフト)	3,000
VS麻雀乙女繚乱(ソフト)	15,000
富士山バスター	7000

ビスコ

スーパーリアル麻雀VS(アレック64)	予約受付中
五月陣戦3	予約受付中
ガルメデス	5,000
キース&ルーシー(ソフト)	1,000
古今東西干支物語	3,000
ステッガー1	10,000
ぷろっけん	2,000
ブロックカーニバル	3,000
五月陣戦	2,000
五月陣戦2	10,000
モンスタースライダー(ソフト)	1,000
連珠貴族	3,000
料理王	15,000

ビデオシステム

スパイナルブレイカーズ	5,000
ソニックウイングス	5,000
ハットリス	2,000
ラビオレプス	20,000

UPL

アクロバットミッション	7,000
鋼鉄要塞シュトラール	7,000
タスクフォースハリヤー	8,000
忍者くん阿修羅の章	18,000
NOVA2001	22,000

メトロ

バルキューブ	3,000
牌皆	2,000
大牌皆	3,000

アトラス

エスプレイド	30,000
豪血寺一族	4,000
卒業証書	2,000
首領蜂	25,000
怒首領蜂	65,000
ななめでまじっく	3,000
ブレイゾン	3,000

日本システム

弾銃フィーバロン	13,000

日本物産

聖戦士アマテラス	15,000
テラクレスタ	8,000
UFOロボダンガー	16,000

テクノスジャパン

V'BALL	2,000
エキサイティングアワー	6,000
コンバットライブス	2,000
レッスルフェスト	2,000

その他

赤丸急上昇ドントアール	500
ウイッツ	3,000
エアーウルフ	5,000
エキサイティングサッカー	1,000
がんばれゴンタ2	8,000
逆転!パズル番長	2,000
究極のオセロ	8,000
キャッスルオブドラゴン	15,000
キャノンダンサー	30,000
銀玉勝負(P付)	10,000
銀玉勝負DX(P付)	15,000
クイズTV合衆国Q&Q	1,000
クイズ激烈スクランブル	2,000
クラッシュローラー	15,000
三國志	15000
三国戦記	55,000
上海	3,000
上海Ⅱ	28,000
上海Ⅲ	25,000
将棋	5,000
シュマイザーロボ	20,000
スカッシュ	4,000
スーパーX	15,000
セルフィーナ	8,000
中国龍	6,000
大王	25,000
ネクストスペース	3,000
ハイパーデュエル	8,000
バーチャボウリング(P無)	1,000
バスター	35,000
ハチャメチャファイター	13,000
PANG!3	10,000
ファイヤートラップ	2,000
ブラックホール	25,000
プリメーラ	5,000
プレイガールズ2	8,000
ぽいっと	1,000
ホールランド	25,000
ぽんぽこ	30,000
もうじゃ	3,000
燃えよゴンタ!	8,000
ロジックプロ	4,000
ロジックプロ2	1,000
ワールドクラスボーリング(P無)	1,000

麻雀

スーパーリアル麻雀VS(アレック64)	予約受付中
アイドル麻雀放送局	2,000
アイドル雀士スーチーパイSP	5,000
あぶない放課後	1,000
E雀ハイスクール	40,000
E雀さくら荘	TEL
お嬢さん	1,000
お雀子クラブ	1,000
お雀子館	1,000
お雀子館2	1,000
着せ替え麻雀	10,000
ギャルの開花	2,000
ギャルの告白	1,000
クイズ麻雀!早くヤッてよ	1,000
グッとE雀	2,000
ジャンジャンパラダイス2	25,000
スーパーリアル麻雀PⅣ	10,000
スーパーリアル麻雀PⅣ(ソフト)	1,000
スーパーリアル麻雀PⅤ	4,000
スーパーリアル麻雀PⅣ	5,000
セカンドラブ	1,000
セーラーウォーズ	8,000
戦国麻雀	2,000
対戦ホットギミック(ケーブル付)	58,000
ときめき麻雀パラダイス	25,000
TOKYOギャル図鑑	2,000
とってもE雀	2,000
トリプルウォーズ	4,000
熱血麻雀宣言!	1,000
熱血グランプリギャル	2,000
ねらえ!トップスター	1,000
ファイナルロマンス	5,000
ファイナルロマンス2(ケーブル付)	28,000
ファイナルロマンスR(ケーブル付)	55,000
ファイナルロマンス4(ケーブル付)	78,000
VS雀士ブランニュースターズ(対戦基板)	50,000
美女っ子学園	1 000
プロ麻雀 極	3 000
麻雀学園祭	15,000
麻雀狂時代	1,000
麻雀禁じられた遊び	1,000
麻雀競馬王	1,000
麻雀コミック劇場	2,000
麻雀個人教授	2,000
麻雀恋占い	2,000
麻雀大予言	1,000
麻雀キャンパスハンティング	2,000
麻雀恋のマジックポーション	2,000
麻雀サーキットの女豹	1,000
麻雀シスターズ	1,000
麻雀刺客	15,000
麻雀大霊界	1,000
麻雀ちゃんねるズームイン	1,000
麻雀同級生	3,000
麻雀ハイパーリアクション	10,000
麻雀ハイパーリアクション(ソフト)	5,000
麻雀バクハツ純情伝	1,000
麻雀パチンコ物語	2,000
麻雀ビタミンC	2,000
麻雀ファンクラブ	1,000
麻雀四姉妹若草物語	6,000
麻雀用語の基礎体力	1,000
麻雀遊戯	2,000
麻雀ラマン	2,000
麻雀恋愛倶楽部	5,000

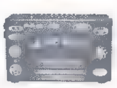
花札

恋こいしましょ	10,000
スーパー華パラダイス	2,000
花とおじさん	2,000
華の舞	2,000
舞妓花	2,000

下取りコーナー

ジョジョの奇妙な冒険	相談
バスアングラー2(P付)	相談
バーチャストライカー2ver'98	相談
すくすく犬福	相談
電神魔界	相談
鉄拳3	相談
ダイナマイト刑事2	相談
ストリートファイターⅢ2ND	相談
怒首領蜂	相談
ライデンファイターズJET	相談
タンクフォース	相談
エドワードランディー	相談
ザ・グレートラグタイムショー	相談
トリオ.ザ.パンチ	相談
ダンジョン&ドラゴンズシャドーオーバーミスタラ	相談
エイリアンVSプレデター	相談
ドラグーンマイト	相談
ダッシュ野郎	5,000
チェルノブ	10,000
エスケープキッズ	10,000
ザ・グレートラグタイムショー	25,000
ナイトスラッシャーズ	20,000
イメージファイト	4,000
ファイナルファイト	10,000
スクランブルフォーメーション	15,000
メルヘンメイズ	25,000
スプラッターハウス	25,000
クロスブレイズ	10,000

CPS Ⅱボード高額買い取り中!!



シグマ電子
AV-5000
¥26,000

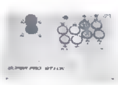
KIC パナカスタムロング



¥34,000



ハッピー商会
VEGA Jr.
¥29,800



シグマ電子
Σ-8000
¥15,800

KIC パナツインロング

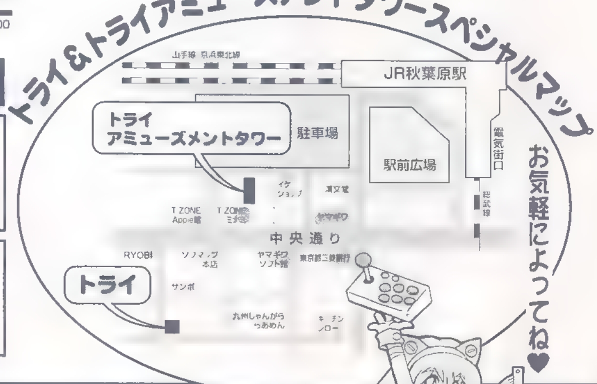


¥38,000

ハッピー商会 **VEGA Jr.DX**
（個別連射可能）



¥36,800





株式会社 トライ

住所 〒101 千代田区外神田3-10-5 イサミヤ第3ビル2階
営業時間：10時〜8時 日曜・祭日は10時〜6時半 年中無休
TEL.03-5295-0667 FAX.03-5295-1958

当社からコントロールボックスをお買い上げいただいた方には基板の割引をいたします。
お支払は現金書留またはヤマトコレクトサービス（商品代引き）をご利用ください。

マニアにうれしい アーケード基板ショップ 初心者にやさしい

予約受付中！ 鉄拳 タッグトーナメント TAG TOURNAMENT ストリートファイターⅢ3rd STRIKE（ソフト）

新作予約受付中

発売日や価格などが未定の商品の予約も受け付けています。
詳細が決まりしだいご連絡を差し上げます。

ストリートファイターⅢ3rd STRIKE（ソフト）
鉄拳タッグトーナメント
その他の新作基板も予約可能です。

カプコン

ストリートファイターⅢ3rd STRIKE	発売中
ストリートファイターⅢ3rd STRIKE(ソフト)	予約受付中
ジョジョの奇妙な冒険(PCB)	108 000
ジョジョの奇妙な冒険(ソフト)	88,000
ストリートファイターⅢ2nd IMPACT	40,000
ストリートファイターⅢ	22 000
ストリートファイターⅢ(ソフト)	5 000
ウォーザード	22 000
ウォーザード(ソフト)	5,000
パワーストーン(NAOMI)	TEL
マジカルテトリス	30 000
テトリスグランドマスター	68,000
超鋼戦紀キカイオー	28,000
ストリートファイターEX2	50,000
スターグラディエイター2	55 000
★CP SYSTEM Ⅱ★	
ギガウイング(ソフト)(新品)	119,000
ストリートファイターZERO3(ソフト)	30,000
MARVELvsCAPCOM(ソフト)	36,000
ポケットファイター(ソフト)	15,000
ヴァンパイアセイヴァー(ソフト)	2,000
ヴァンパイアセイヴァー2(ソフト)	3,000
ヴァンパイアハンター2(ソフト)	6,000
MSHvsストリートファイター(ソフト)	14,000
X-MENvsストリートファイター(ソフト)	12,000
バトルサーキット(ソフト)	15,000
クイズなないろドリームス(ソフト)	5,000
ストリートファイターZERO(ソフト)	500
ストリートファイターZERO2(ソフト)	1,500
ストリートファイターZERO2 ALPHA(ソフト)	5,000
ストリートファイターALPHA2(ソフト)	5,000
ロックマン2(ソフト)	20 000
スーパーパズルファイターⅡX(ソフト)	5 000
D&Dシャドーオーバーミスタラ(ソフト)	35 000
19XX(ソフト)	17 000
マーブルスーパーヒーローズ(ソフト)	7,000
ヴァンパイアハンター(ソフト)	500
サイバーボッツ(ソフト)	4 000
X-MEN(ソフト)	4,000
パワードギア(ソフト)	15,000
スーパーマッスルボマー(ソフト)	7,000
ヴァンパイア(ソフト)	3,000
エイリアンvsプレデター(ソフト)	35,000
スーパーストリートファイターⅡX(ソフト)	2,000
D&Dタワーオブドゥーム(ソフト)	15 000
スーパーストリートファイターⅡ(ソフト)	2,000
CPSⅡマザー	12,000
1942	8,000
1943	8,000
ウイロー	22,000
エグゼドエグゼス	20,000
F1ドリーム	3,000
エリア88	18,000
エリア88(海外)	13,000
カプコンベースボール	2,000
ガンスモーク	20 000
キャプテンコマンドー	10 000
クイズ&ドラゴンズ	3 000
クイズ殿様の野望2	2,000
サイドアーム	8,000
ストライダー飛竜	12,000
ストリートファイター	16 000
ストリートファイターⅡ'	7 000
ストリートファイターⅡ'ターボ	8 000
セクションZ	20 000
戦場の狼	8,000
戦場の狼Ⅱ	12,000
戦場の狼Ⅱ(海外)	10,000
ソンソン	8,000
戦いの挽歌	15,000
天地を喰らうⅡ	15,000
虎への道	8,000
トップシークレット	17,000
ナイツオブザラウンド	11,000
バース	12,000
バルガス	6,000
ぷにっきぃず	6,000
ブラックドラゴン	15 000
ブラックドラゴン(海外)	10,000
魔界村	25,0[illegible]0
マッドギア	3,000
LSネイビー	7,000
ラストデュエル	5,000
ラッシュ&クラッシュ	16,000
ロックマン ザ・パワーバトル	6,000
ロストワールド(P付)	88,000
ワンダー3(海外)	18,000

アイレム

R-TYPE	15,000
R-TYPEⅡ	8,000
R-TYPE LEO	12,000
エックスマルチプライ	12,000
海底大戦争	26,000
ガンフォース	6,000
クイズF1 1,2フィニッシュ	1,000
ぐっすんおよよ	2,000
サンダーブラスター	12 000
ジッピーレース	3 000
スパルタンX(海外)	4 000
スペランカー	25 000
フック	15 000
ボンバーマン	4,000
ボンバーマンワールド	18 000
Mr.HELIの大冒険	20,000
メジャータイトル	3 000
野球格闘リーグマン	25,000
ロードランナー3	32,000

セガ

★NAOMI★	
ゾンビリベンジ(コンパネ、ハーネス付)	TEL
★MODEL3★	
バーチャストライカー 99	TEL
★MODEL2★	
デッドオアアライブ(ATYPE)(PCBのみ)	12,000
ラストブロンクス(PCBのみ)	20,000
★ST-V★	
アストラスーパースターズ(ソフト)	3 000
イントロ DONDON!(ソフト)	500
ウインターヒート(ソフト)	300
エジホン探偵事務所(ソフト)	1,000
ガーディアンフォース(ソフト)	4,000
グルーヴォンファイト(ソフト)	1,000
コットン2(ソフト)	1,500
コラムス 97(ソフト	500
サクラ対戦花組対戦コラムス(ソフト)	2,000
サンドアール(ソフト)	1,000
上海万里の長上(ソフト)	20,000
全日本プロレスフューチャリングバーチャ(ソフト)	300
蒼穹紅蓮隊(ソフト)	1,000
ばくばくアニマル(ソフト)	200
バーチャファイターキッズ(ソフト)	200
バーチャファイターJミックス(ソフト)	200
バーチャル麻雀(ソフト)	500
ぷよぷよSUN(ソフト)	500
プリクラ大作戦(ソフト)	1,000
プロ麻雀極S(ソフト)	2,000
マイフェアレディ(ソフト)	5,000
まうすケのオジャマざわーるど(ソフト)	5,000
レディアントシルバーガン(ソフト)	2,000
ウォーリーを探せ(P付)	12,000
エイリアンストーム	12,000
オーライル	5,000
カロリーくんvsモグラニアン	6,000
クイズゴーストハンター	3,000
クイズめくるめくストーリー	1,000
クイズ廊下に立ってなさい!	1,000
クラッチヒッター	1,000
ゴールデンアックス	6,000
コラムス	1,000
コットン	12,000
サンダーフォースAC	8,000
スタックコラムス	2,000
ダイナミックカントリークラブ	1,000
ダークエッジ	12,000
タントアール	3,000
チャンピオンベースボール	2,000
ティップタップ	15,000
テトリス	1,000
D.Dクルー	4,000
登龍門	2,000
所さんのまーまーじゃん	1,000
ドラゴンボールZ V R V S	8,000
フューチャースパイ	20,000
ぷよぷよ	2 000
フリノキー	22,000
ポトポト	1,000
ボナンザブラザーズ	18,000
モンスターランド	15000

コナミ

グラディウスⅣ	TEL
実況パワフルプロ野球 96	500
実況パワフルプロ野球 EX(ソフト)	500
進め対戦ぱずるだま	2,000
飛べ!ポリスターズ	3,000
ハイパーオリンピックinナガノ	2,000
バトルトライスト	25,000
★SYSTEM GX★	
ヴァーサスネットサッカー	38,000
ウイニングスパイク	5,000
セクシーパロディウス	16,000
ゴルフィンググレイツ2(P付)	10,000
沙羅曼陀2	6,000
沙羅曼陀2(ソフト)	1,000
だい好キッス	7,000
だい好キッス(ソフト)	3,000
対戦ぱずるだま	2,000
対戦ぱずるだま(ソフト)	500
対戦とっかえ玉	7,000
対戦とっかえ玉(ソフト)	2,000
ときメモ対戦ぱずる玉	2,500
ときメモ対戦ぱずるだま(ソフト)	1,000
極上パロディウス	7,000
ツインビーヤッホー	5 000
ツインビーヤッホー(ソフト)	1,000
イーアルカンフー	5,000
ガイアポリス	10,000
餓流禍	10,000
クイズ学問のススメ	2,000
クライムファイターズ2(4pVER)	8,000
グラディウスⅡ	20,000
グリーンベレー	5,000
コンバットスクール(P付)	40,000
ゴルフィンググレイツ(P無)	1,000
サプライズアタック	2,000
サンセットライダーズ	30,000
沙羅曼陀	25,000
サンダークロス	20 000
少林寺への道	6 000
T M N.T	6.000
出たな!ツインビー	4 000
特殊部隊ジャッカル	20 000
特殊部隊ジャッカル(海外)	15 000
トライゴン	14 000
ハイパースポーツスペシャル	5 000
バッキーオヘア	18,000
パトランティス	35,000
パロディウスだ!	3,000
パンクショット	3 000
ブーヤン	15 000
ファイナライザー	15 000
ブラックアタック	14 000
魔獣の王国	50 000
マンハッタン24分署	8 000
Mr五右衛門	10 000
メタモルフィックフォース	38 000
レングの王者	5 000
ロックンロープ	18,000
ロードファイター	8 000

データイースト

アクトフェンサー	5 000
ウルフファング	7 000
サイドポケット	3 000
ザ・ビッグプロレスリング	2 000
ジョー&マックリターンズ	14 000
スカルファング	15 000
スタジアムヒーロー	1 000
スーパーバーガータイム	10 000
ダイエットGO!GO!	10 000
トライアウト	2,000
トリオザパンチ	28,000
ファイティングファンタジー	18,000
ファイターズヒストリー	2,000
ヘビースマッシュ	15,000
ラストミッション	8,000
リバレーション	6,000
ロボコップ	7,000
ワールドカップバレー'95	8,000

東亜プラン

ヴィマナ	10,000
達人王	14,000
テキ・パキ	5,000
ドギューン	8,000
バツグン	12,000
フィグゼイト	10,000
V・V	7,00

タイトー

★G-ネット★	
RCでGO!	予約受付中
スーパーパズルボブル(PCB)	TEL
スーパーパズルボブル(ソフト)	TEL
おてなみ拝見(PCB)	TEL
おてなみ拝見(ソフト)	TEL
カオスヒート(ソフト)	12 000
レイクライシス	15 000
★F3 SYSTEM★	
アルカノイドリターンズ(ソフト)P無	500
F3マザー	15,000
カイザーナックル(ソフト)	1,000
きらめきスターロード(ソフト)	10,000
クレオパトラフォーチュン(ソフト)	3,000
逆鱗弾(ソフト)	1,000
パズルボブル2(ソフト)	500
パズルボブル2X(ソフト)	500
パズルボブル3(ソフト)	1,000
パズルボブル4(ソフト)	8,000
ハットトリックヒーロー 95(ソフト)	500
バブルシンフォニー(ソフト)	3,000
バブルメモリーズ(ソフト)	8,000
プチカラット(F3)(P無)	500.
ぽっぷんぽっぷ(ソフト)	3,000
森口博子のクイズでヒューヒュー(ソフト)	1,000
ランドメーカー(ソフト)	7 000
あしたのジョー	4,000
アルカノイド(P無)	1 000
ヴォルフィード	5 000
エレベーターアクション	10,000
黄金の城	25,000
影の伝説	10,000
ガンフロンティア	14,000
奇々怪界	10,000
キックエンドラン	3,000
ギャラクティックストーム	28,000
究極タイガー	8,000
グレートソードマン	15,000
鮫!鮫!鮫!	20,000
G-DARIUS	10,000
地獄めぐり	4,000
ジャングルキング	15,000
スーパークイックス	3 000
スーパーライダー	7,000
スラップショット	2 000
タイガーヘリ	4,000
大旋風	4 000
達人	8,000
チャイニーズヒーロー	4 000
チャンピオンレスラー	2,000
ツインコブラ	18 000
デッドコネクション	10 000
ドンドコドン	10 000
ファイターズインパクト	6 000
ファイターズインパクトA	9 000
ファイティングホーク	6 000
プレピリアン(P付)	30,000
フロントライン(P無)	10,000
ヘビーユニット	4 000
べんべろべえ	32,000
まじかるデート ドキドキ告白大作戦	8 000
まじかるデート 卒業告白大作戦	10,000
メタルブラック	10,000
ルナーク	10,000
レイストーム	10,000
レイフォース	15,000
レインボーアイランドEX	18,000
ワードナの森	7,000

ナムコ

鉄拳タッグトーナメント	予約受付中
恋愛クイズハイスクールエンジェル(新品)	178,000
ソウルキャリバー	93,000
ファイティングレイヤー	60,000
アウトフォクシーズ	20,000
エクスバニア	4,000
F/A	10,000
エメラルディア	4,000
オーダイン	15,000
ギャラガ	5,000
ギャプラス	8,000
球界道中記	8 000
クラックス	2 000
子育てクイズマイエンジェル	1 000
子育てクイズマイエンジェル2	2 000
子育てクイズマイエンジェル3	8,000
コズモギャング・ザ・パズル	3,000
コズモギャング・ザ・ビデオ	5,000
スーパーワールドスタジアム'92	6,000
スーパーワールドスタジアム'93激闘版	6,000
スタースイープ	3,000
スプラッターハウス	38,000
倉庫番DX	35,000
ドラゴンスピリット(NEW)	35,000
ドラゴンセイバー	12,000
熱闘!激闘!クイズ島	1,500
ネビュラスレイ	9,000
爆裂クイズ魔Q大冒険	1,500
爆突機銃艇	45,000
パックマニア	35,000
ピストル大名の冒険	28,000
ボスコニアン(海外)	15,000
マッピー	8,000
マーベルランド	16,000
未来忍者	24,000
メルヘンメイズ	40,000
妖怪道中記	32,000
ロンパーズ	35,000

ジャレコ

アイドル雀士スーチーパイⅢ	予約受付中
E・D・F	4,000
魚ボコ	5,000

トライ ホームページ開設！
http://www.try-inc.co.jp/

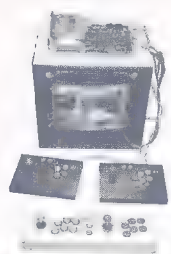
カプコン Q－グランダム25

ゲームの迫力を倍増させる通信・対戦機能搭載。迫力の立体サウンド「Qサウンドシステム」対応。



¥68,000～

18インチ ハンドメイドモニター



コントローラー（1P）
8ボタンタイプ
電源・ハーネス付
¥98,000
ストⅡタイプ
¥70,000
別売コントローラー（重り付）
※コントローラーは4本まで取付可能
¥10,000

タイトー カナリー



¥60,000～

アイレム マドンナ



¥68,000～

コナミ DOMY Jr.



¥70,000～

セガ エアロシティ



¥58,000～

セガ アストロシティ



¥100,000～

ジャレコ PONY mk.Ⅳ



¥60,000～

基板のゲームをやりたくなったら、とにかく秋葉原のトライへ行ってみよう。常時 1000 枚以上の基板の在庫が有り、各種コントロールBOXの取り扱い方など、なんでも親切丁寧にお教えしています。

ほしい物を今すぐ手元に!!

分割払い
始めました。

★低金利ローン★ ★商品の組合せは自由自在です。★ ★最高60回までOK!!★

SEGA ブラストシティ
（筐体12ボタンパネル仕様）



通販価格￥240,000(税込)

初回	以降
初回￥22,400	￥22,400×11回
初回￥12,400	￥12,400×23回
初回￥11,400	￥ 9,000×35回

SEGA ブラストシティ CAPCOM ストZERO3 組込



通販価格￥300,000(税込)

初回	以降
初回￥28,000	￥28,000×11回
初回￥15,500	￥15,500×23回
初回￥12,500	￥11,300×35回

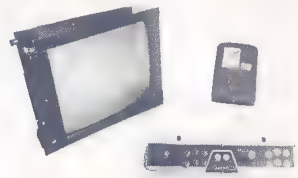
SEGA バーチャファイター3TB ブラストシティ組込



通販価格￥310,000(税込)

初回	以降
初回￥29,300	￥28,900×11回
初回￥16,400	￥16,000×23回
初回￥12,100	￥11,700×35回

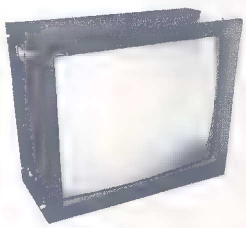
CAPCOM ストZERO3 ボードマスター 18インチモニターセット



通販価格￥160,000(税込)

初回	以降
初回￥15,300	￥14,900×11回
初回￥ 9,800	￥ 8,200×23回
初回￥ 7,600	￥ 6,000×35回

キョーワオリジナルモニター <販売始めました>



価格	
25インチ	￥58,000
18インチ	￥38,000
20インチ(新品)	￥58,000

SNK サムライスピリッツ アスラ斬魔伝
（ハイパーネオ29組込）



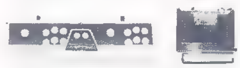
通販価格￥489,000(税込)

初回	以降
初回￥46,080	￥45,600×11回
初回￥26,760	￥25,200×23回
初回￥21,040	￥18,400×35回

SNK 月華の剣士2 ボードマスターセット

通販価格￥200,000(税込)

ボードマスター
MV・1
月華の剣士2
ハーネス



初回	以降
初回￥19,400	￥18,600×11回
初回￥11,100	￥10,300×23回
初回￥ 9,500	￥ 7,500×35回

CAPCOM マーブル vs カプコン ボードマスター 20インチモニターセット

通販価格￥175,000(税込)



初回	以降
初回￥16,700	￥16,300×11回
初回￥10,000	￥ 9,000×23回
初回￥ 7,000	￥ 6,600×35回

NAMCO ジョジョの奇妙な冒険 ボードマスター 20インチモニターセット

通販価格￥350,000(税込)



初回	以降
初回￥33,400	￥32,600×11回
初回￥20,000	￥18,000×23回
初回￥14,000	￥13,200×35回

☆各メーカー 新作ゲーム
値引き致します。
お問い合わせ下さい。
☆買取りもしております。

TSC ホームページ 開設しました。 http://www3.osk.3web.ne.jp/~tessin

☆ご迷惑おかけしました。基板入荷時には、『随時、更新』しておりますので、どんどんアクセス、お待ちしてます。

CAPCOM

ストⅢ 3rdストライク（PCB）	値引き有り
ストⅢ 3rdストライク（ロム）	値引き有り
ギガウイング（カート）	114,000
ジョジョの奇妙な冒険（PCB）	98,000
パワーストーン（新品）	218,000
カプコンスポーツクラブ（PCB）	80,000
ストZERO 3（カート）	37,000
D＆DⅡ（カート）	38,000
ストリートファイターⅢ（ロムキット）	4,000
ヴァンパイアセイヴァー2（カート）	4,000
マーブルVSストリートファイター（カート）	18,000
ストZERO 2（カート）	3,000
バトルサーキット（カート）	15,000
スーパーマッスルボマー（カート）	17,000
パワードギア（カート）	15,000
サイバーボッツ（カート）	12,000
虹色町の奇跡（カート）	15,000
ファイナルファイト	28,000
ナイツオブザラウンド	15,000
ラストデュエル	8,000
1943	7,000

KONAMI

コナミ80S ACギャラリー（新品）	160,000
究極戦隊ダダンダーン	40,000
ゼクセクス	25,000
フロッガー	10,000
ときめきメモ対戦パズル玉	5,000
セクシーパロディウス	17,000
サッカースーパースターズ	12,000
ウイニングスパイク	8,000
対戦とっかえ玉	6,000
対戦パズル玉	5,000
スラムダンク2	15,000
実況パワフルプロ野球96'	2,000
リーサルエンフォサーズ	20,000
出たな ツインビー	6,000
ゴルフィンググレイツ	10,000
大好キッス	5,000
クォース	5,000

NAMCO

ダンシングアイ	28,000
トイポップ	30,000
ギャラガ88'	28,000
ファイナルラップR	20,000
ドルアーガの塔	25,000
リブルラブル	25,000
マッピー	10,000
パック&パル	30,000
ディグダグ	10,000
ゼビウス	10,000
ゼビウス3D/G	15,000
ニューラリーX	25,000
ワンダーモモ	35,000
ドラゴンスピリッツ	25,000
ボスコニアン	30,000
モトス	28,000
ギャラガ	10,000
F／A	15,000
マッハブレイカース	15,000
スタースイープ	6,000
エメラルディア	3,000
コズモ・ギャング・ザ・ビデオ	8,000
ティンクルピット	5,000

TAITO

サイキックフォース2012	36,000
Gダライアス	22,000
ダライアス外伝（ロム）	3,000
エレベータアクションリターンズ（ロム）	3,000
レイストーム	18,000
レイフォース	15,000
インベーダー（カラー）	50,000
ファイターズインパクトエース	24,000
スペースインベーダDX	5,000
バブルボブル	18,000
究極タイガー	18,000
スラップファイト	18,000
サイレントドラゴン	10,000
まじかるでーと	8,000
バブルメモリーズ（ロム）	8,000
ゲキリンダン（ロム）	2,000
クレオパトラフォーチュン（ロム）	4,000
プチカラット（ロム）	10,000
きらめきスターロード（ロム）	10,000
バブルシンフォニー（ロム）	5,000
タツジン	8,000
中華大仙	5,000
カゲキ	3,000
ヒショウザメ	6,000

SEGA

バーチャファイター3TB（PCB）	50,000
花組コラムスサクラ対戦（新品・ロム）	10,000
コットン2（ロム）	15,000
ウインターヒート（新品、ロム）	5,000
ラストブロンクス（ジャマハーネス付）	98,000
バーチャーファイターKIDS（ロム）	1,000
ファイティングバイパーズ（ジャマハーネス付）	35,000
ゼロガンナー（PCB）	128,000
ペンゴ純正	60,000
ファイナルアーチ（ロム）	1,000
バーチャファイターリミックス（ロム）	1,000
ファンタジーゾーン	28,000
青春スキャンダル	22,000
ぷよぷよ通	8,000
全日本プロレス（ロム）	3,000
ダイナマイトデカ（ロム）	3,000
デカスリート（ロム）	1,000
ファンキーヘッドボクサーズ（ロム）	1,000
エジホン探偵事務所（ロム）	1,000
マルちゃん de グーッ！（ロム）	5,000
プロ麻雀キワメ（ロム）	10,000
ぷよぷよSUN（ロム）	3,000

DECO

ジョー＆マックリターンズ	15,000
ダンクドリーム95（新品、	30,000
強行突破	10,000
ファンキーJET	8,000
マジカルドロップ	5,000
クルドバスター	5,000
キャンバスハンティング	10,000
バックファイヤー	15,000

BANPRESTO

美少女戦士セーラームーン	25,000
クイズセーラームーン	22,000
ウルトラ警備隊	25,000
ガンダム	5,000
ウルトラマン	3,000

SNK

餓狼伝説ワイルドアンビション（マザー込）	220,000
ショックトルーパーズ2（新品）	40,000
キングオブファイター98'	30,000
キングオブファイター97'	15,000
キングオブファイター96'	8,000
メタルスラッグ2	20,000
ジョイフルロード	30,000
MV-1A（新品）	48,000
MV-4	40,000
ビッグトーナメントゴルフ	20,000

その他

ブラッディロア2	75,000
アシュラブレード	50,000
上海、真的武勇	45,000
プロ，クカ ーバル	10,000
豪血寺一族2	10,000
ノレイゾン	8,000
ストライカーズ1945Ⅱ	52,000
雷電ファイターズ	58,000
ミスターDo'sワイルド＆ライドと．VS ユニコーン2枚セット（音声アンプ付）	50,000
バトルガレッガ	45,000
VS 雀士ブランニュースターズ	38,000
アームドポリスバトライダー	35,000
野球格闘リーグマン	32,000
キャノンダンサー	25,000
ログイアン	15,000
ゴモラ	10,000
Vファイブ	12,000
達人王	15,000
スーパー上海	15,000
バルキューブ	10,000
大工の源さん	10,000
クラ クス	1,000
ソルダム	7,000
西遊降魔録	7,000
バトライダー	15,000
ア－スジョ カ・	6,000



TSC
有限会社 哲信クリエイト
〒545-0003 大阪市阿倍野区美章園2-21-11 朝日プラザ1F
TEL.FAX 06-6719-9919 営業時間 10:00～21:00

●お支払い方法●
●銀行振込 ・・・・・・ 入金確認即商品発送
●コレクトサービス ・・・・・・ 商品代引サービス
振込先、相互信用金庫本店（当）0464186
相互信用金庫本店（普）0030322

秋葉原の基板屋

Funtom

激安販売
高価買取

新製品

DVD麻雀アイドル学園	248,000
E雀さくら荘	148,000
ギャロップレーサー3	218,000
クイズハイスクールエンジェル	178,000
クルットストーン	188,000
スーパーパズルボブル	223,000
スト III 3rdSTRIKE	238,000
バトルバクレイド	108,000
線脳	148,000
全日本プロレス2	予約中
武力	予約中

希少基板

Sインベーダー-P3(カラー)	18,000
アストロファイター	25,000
イントルーダー	13,000
ウオンテッド(シグマ)	40,000
コスミックモンスター(B/W)	20,000
サーカスサーカス	78,000
スペースストレンジャー	35,000
スペースファイター	25,000
セクターゾーン	17,000
ニャンコロ	55,000
フィッター	45,000
フリスキートム	50,000
ポラリス(B/W)	25,000
ヨットマン	40,000
ラジカルラジアル	17,000
ルナレスキュー(B/W)	18,000
ルナレスキュー(カラー)	23,000

コナミ

ウイニングスパイク	4,500
サラマンダ2	3,000
ツインビーヤッホー	3,000
ときめきぱずるだま	2,500
極上パロディウス	7,000
大好キッス	4,000
対戦とっかえだま	4,000
GIジョー	25,000
X-MEN(2P)	20,000
イーアルカンフー	8,000
ガイアポリス	12,000
キューブリック	12,000
クオース	3,000
コントラ	10,000
サーカスチャーリー	4,000
ジャイラス	8,000
ジュノファースト	15,000
スラムダンク(PCB)	4,000
ゼクセクス	20,000
タイムパイロット84	13,000
ツインビー(電源H付)	68,000
トライゴン	10,000
バイオレントストーム	25,000
ハイパーアスリート	4,000
ハイパーオリンピック	3,000
ハイパーオリンピック84	7,000
パッキーオヘア	18,000
ポリネットウオリアーズ	10,000
ライフフォース	23,000
究極戦隊ダダンダーン	23,000

アイレム

IPMインベーダー	13,000
アンダーカバーコップス	23,000
イメージファイト	10,000
パーフェクトソルジャー	15,000
ファイアーバレル	18,000
ボンバーマンワールド	10,000
海底大戦争	22,000
野球格闘リーグマン	18,000

カプコン

CPS II マザー	8,000
D&D(B)	22,000
D&D II (B)	35,000
X-MEN(B)	3,000
X-MENvsストリートF(B)	10,000
ヴァンパイア(B)	1,000
ヴァンパイアセイバー(B)	1,000
ヴァンパイアセイバー2(B)	4,000
ヴァンパイアハンター(B)	1,000
ヴァンパイアハンター2(B)	5,000
エイリアンVSプレデター(B)	32,000
クイズ虹色町の奇跡(B)	3,000
サイバーボッツ(B)	3,000
スーパースト2X(B)	1,500
スーパーマッスルボマー(B)	10,000
ストリートファイターゼロ(B)	600
ストリートファイターゼロ2(B)	800
ストリートファイターゼロ2α(B)	8,000
ストリートファイターゼロ3(B)	35,000
スターグラディエイター II	53,000
パワードギア(B)	13,000
マーヴルVSカプコン(B)	38,000
マーヴルVSストリートF(B)	20,000
マーヴルスーパーヒーローズ(B)	5,000
クイズ殿様の野望	300
F1ドリーム	2,000
ウオーザード	20,000
エグゼドエグゼズ	18,000
サイドアームズ	5,000
ストリートファイター2・ダッシュ	5,000
ストリートファイター2'ターボ	6,000
ストリートファイター III	20,000
ストリートファイター III 2nd	35,000
ブラックドラゴン	18,000
ラッシュ&クラッシュ	12,000
ロストワールド(P付)	50,000
ワンダー III	16,000
超絶戦記キカイオー	28,000

データイースト

ダイエットGOGO	10,000
アクトフェンサー	5,000
ウルフファング	7,000
コブラコマンド	4,000
サイコニクスオスカー	20,000
スタジアムヒーロー96	4,000
スチャラカ空中戦	20,000
キャプテンアメリカ	12,000
ダークシール2	10,000
タンブルポップ	6,000
チャイナタウン	6,000
トライアウト	2,000
プロサッカー	1,500
マジカルドロップ	3,000

ビデオシステム

クイズ18禁	6,000
ソニックウイングス	6,000
ハットリス	800

ST-V

ST-Vマザー	25,000
VFキッズ・リミックス(SUB)	100
アストラスーパースターズ(SUB)	2,000
ウインターヒート(SUB)	200
エランドール(SUB)	8,000
ガーディアンフォース(SUB)	3,000
コットン2(SUB)	3,000
コットンブーメラン(SUB)	13,000
コラムス97(SUB)	200
さしっす(SUB)	10,000
デカスリート(SUB)	200
ぱくぱくアニマル(SUB)	100
ファイナルアーチ(SUB)	200
ファインドラブ(SUB)	3,000
ぷよぷよSUN(SUB)	300
ペブルビーチゴルフ(SUB)	500
まうすけのオジャマワールド	500
レイディアントシルバーガン(SUB)	4,000
花組対戦コラムス(SUB)	800
紫炎龍(SUB)	800
水滸演武(SUB)	500
全日本プロレス(SUB)	200
蒼穹紅蓮隊(SUB)	300

セガ

DDクルー	5,000
アップンダウン	23,000
アラビアンファイト	18,000
エイリアンストーム	6,000
コットン	12,000
シンドバッドミステリー	15,000
スクランブルスピリッツ	6,000
スパイダーマン	12,000
ダークエッジ	10,000
テトリス	1,500
バーチャファイター3(PCB)	13,000
バンクパニック	3,000
フューチャースパイ	10,000
ワンダーボーイ	7,000
忍	4,000

ナムコ

アウトフォクシーズ	15,000
イシターの復活	58,000
オーダイン	15,000
ギャプラス	7,000
クラックス	1,000
コズモギャングザパズル	1,000
コズモギャングザビデオ	5,000
スーパーワールドスタジアム93	3,000
スカイキッド	20,000
ゼビウス	5,000
ダンシングアイ	21,000
ディグダグ	3,000
ドラゴンバスター	12,000
ネビュラスレイ	8,000
パックマン(US)	8,000
フォゾン	35,000
マッハブレイカーズ	15,000
マッピー	7,000
ミサイルコマンド(PCB)	15,000
メトロクロス	25,000
ラリーX	10,000
ワルキューレの伝説	18,000
未来忍者	20,000
子育てマイエンジェル2	1,000
子育てマイエンジェル3	8,000

F III

F3マザー	13,000
アルカノイドリターンズ(SUB)	200
キラメキスターロード(SUB)	7,000
ダライアス外伝(SUB)	5,000
パズルボブル3(SUB)	300
パズルボブル4(SUB)	8,000
プチカラット(SUB)	1,500
ぽっぷんぽっぷ(SUB)	3,000
ランドメーカー(SUB)	5,000

タイトー

Gダライアス	10,000
GダライアスVer2	15,000
インセクターX	6,000
ヴォルフィード	4,000
エレベーターアクション	8,000
カダッシュ	8,000
ガンフロンティア	16,000
クイックス	12,000
グレートソードマン	13,000
サイキックフォース2012	17,000
サンダーフォックス	15,000
スピードアタック	8,000
チャイニーズヒーロー	5,000
ドンドコドン	6,000
バイオアタック	38,000
バズニック	2,500
ハットトリックヒーロー	3,000
ファイティングホーク	7,000
プリルラ	25,000
ヘビーユニット	3,000
ボートマン	23,000
マスターオブウエポン	8,000
レイクライシス(ROM)	12,000
女子バレーボール	5,000

バンプレスト

SDガンダムネオバトル	4,000
アクウギャレット	13,000
ガンダムEXレビュー	10,000
ガンダムファイナルシューティング	10,000
マクロス	8,000
マクロスプラス	20,000

SNK

ゴールドメダリスト	1,000
ジョイフルロード	15,000
バトルフィールド	1,500
バミューダトライアングル(PCB)	30,000
ハル21	8,000
航空騎兵物語	6,000
名人戦	2,000

ジャレコ

エクセライザー	5,000
テトリスプラス	3,500
テトリスプラス2	15,000
ビンボ	5,000
ポップフレイマー	10,000
ワイワイジョッキーゲートイン	5,000
魚ボコ	7,000
実力プロ野球	4,000

テクノス

Vボールバレー	1,500
ザインドスリーナ	5,000
ダブルドラゴン	5,000
レッスルフェスト	500
出世大相撲	6,000
[illegible]	3,000
熱血高校ドッヂボール	1,500

テクモ

Vゴールサッカー(ロケVer)	5,000
アルゴスの戦士	13,000
エイトフォース	7,000
クイズココロジー	800
ジンジンジップ	15,000
スーパーハイインパクト	1,500
テクモボール(PCB)	2,000
デッドオアアライブ++(PCB)	32,000
でろーんでろでろ	2,000
ワールドカップ90	500
ワールドカップ94(ロケVer)	5,000

セイブ開発

ゼロチーム	20,000
ライデン	6,000
ライデン II	15,000
ライデンDX	23,000
ライデンファイターズ(PCB)	30,000
ライデンファイターズ2(PCB)	35,000
ライデンファイターズJET(PCB)	55,000
戦球(PCB)	30,000

アトラス

エスプレイド	32,000
プライマルレイジ	6,000
ヘブンズゲート	10,000
豪血寺一族	4,000
弾銃フィーバロン	15,000

東亜プラン

ゼロウイング	8,000
テキパキ	5,000
ドギュ ン	8,000
ワードナの森	6,000
鮫鮫鮫	20,000
大旋風	5,000
達人	5,000
達人王	13,000
飛翔鮫	7,000

カネコ

ギャルズパニック	5,000
ギャルズパニック2	10,000
ギャルズパニック2SP	12,000
ギャルズパニック3	17,000
ギャルズパニック4	23,000
ギャルズパニックS	30,000
サイバーン	23,000
ジャッキーチェン	27,000
閃激ストライカー	20,000
爆裂ブレイカー	9,000
富士山バスター	5,000

NEOGEO

MV-1	10,000
MV-1F	13,000
MV-1FZ	20,000
MV-4	20,000
キングオブファイターズ94	200
キングオブファイターズ95	2,000
キングオブファイターズ96	1,000
キングオブファイターズ97	10,000
キングオブファイターズ98	20,000
クイズキングオブファイターズ	800
サムライ・真サムライ・斬紅郎	200
サムライ天草降臨	2,000
ショックトルーパー	8,000
ショックトルーパー2ND SQUAD	15,000
ステークスウイナー	200
ステークスウイナー2	800
ソニックウイングス3	7,000
ティンクルスタースプライツ	15,000
ネオジオカップ98	7,000
ネオボンバーマン	10,000
ビッグトーナメントゴルフ	23,000
ファイアースープレックス	200
ブレイカーズ	3,000
ブレイカーズリベンジ	9,000
マジカルドロップ2	800
マジカルドロップ3	5,000
マネーアイドルエクスチェンジャー	6,000
メタルスラッグ	12,000
メタルスラッグ2	18,000
メタルスラッグX	40,000
リアルバウト餓狼伝説	200
リアルバウト餓狼伝説2	3,000
リアルバウト餓狼伝説SP	300
ワールドヒーローズ1・2	200
ワールドヒーローズパーフェクト	1,000
わくわく7	4,000
餓狼伝説1・2・SP・3	200
月華の剣士	3,000
月華の剣士2	18,000
将棋の達人	18,000
神凰拳	5,000
超人学園ゴウカイザー	4,000
天外魔境真伝	2,000
得点王1・2	100
風雲スーパータッグバトル	9,000
龍虎の拳1・2	200
龍虎の拳外伝	1,500
その他のカセット	超激安

その他

Mr.DOワイルドライド	12,000
SF-X	45,000
アクロバットミッション	8,000
アームドポリスバトライダー	10,000
アルファックスZ	5,000
イスパイアル	5,000
エクストリームダウンヒル	4,000
ガンバード	10,000
キャノンダンサー	13,000
クイズ料理王	10,000
クレイジークライマー2	20,000
サボテンボンバーズ	8,000
サンドスコーピオン	7,000
シャドーフォース	10,000
ジャンピングジャック	15,000
スーパー上海	4,000
スカイアーミー	18,000
ストライカーズ1945	15,000
セルフィーナ	6,000
ダイナミックスキー	8,000
ダブルウイングス	16,000
チャタンヤラクーシャンク	18,000
ドンキーキング	5,000
ドンデンラバー	5,000
ねらってチュー	3,000
ノバ2001	18,000
ハイパーデュエル	6,000
ハチャメチャファイター	8,000
ビッグファイター	20,000
ブレイガール2	3,000
ブロックカーニバル	3,000
ぷろっけん	6,000
マーカム	5,000
ミスタージャン	5,000
リバーパトロール	18,000
宇宙戦艦ゴモラ	8,000
五目並べ	3,000
疾風魔法大作戦	8,000
女流将棋教室	27,000
上海	4,000
上海 III	23,000
戦神	13,000
大牌砦	4,000
中国龍	13,000
魔法大作戦	15,000

麻雀・花札

E雀ハイスクール(PCB)	32,000
VS麻雀乙女繚乱(SUB)	13,000
ジャンジャンパラダイス(SUB)	500
ジャンジャンパラダイス2(SUB)	4,000
スーパーリアル麻雀P4	10,000
スーパーリアル麻雀P7	18,000
スーパーリアル麻雀P7(SUB)	8,000
セーラーウオーズ	5,000
ときめき麻雀パラダイス	20,000
ハイパーリアクション2	13,000
パチンコセクシーリアクション(P付)	38,000
ファイナルロマンス2(ケーブル付)	15,000
ファイナルロマンス4(ケーブル付)	60,000
ファンタジックラブ	4,000
ブランニュースター(MS32PCB)	15,000
ブランニュースター(MS32SUB)	8,000
ミラージュ	2,000
雀々しましょ	10,000
対戦ホットギミック	38,000
対戦ホットギミック快楽天	88,000
着せ替え麻雀	10,000
麻雀いかがですか	2,000
麻雀エンジェルス	1,000
[illegible]	10,000
麻雀デリンジャー	5,000
麻雀学園祭	12,000
麻雀四姉妹若草物語	4,000
麻雀女学園	1,000
麻雀同級生	2,500
麻雀同級生SP	5,000
麻雀用語の基礎体力	1,500
流星雀士キララスター(PCB)	10,000
恋こいしましょ2	23,000
その他麻雀各種	超激安

モニター

モニターフレーム	10,000
18インチ(NANAO)	15,000
18インチ(その他)	10,000
25インチ	28,000
26インチ	25,000

在庫処分超格安基板!!

10ヤードファイト	2,000
ウエディングラプソディ	2,000
ギガス(PCB)	500
クイズ学問のススメ	300
コラムス II	1,500
ゴルフィングレイツ2(SUB)	300
ドリフトアウト94(SUB)	3,000
ななめでマジック	1,000
バーチャボーリング	2,000
ハイパーリアクション(SUB)	200
フラッシュポーカー	1,000
ヘクシオン	1,500
へべれけのぽぷーん	2,000
モンスタースライダー(SUB)	200
ライデンファイターズ(SUB)	2,000
ロジックプロ2	800
卒業証書	2,000
華折鶴・華弥生	500
五月陣戦	1,500
進め対戦ぱずるだま	700
[illegible]	1,500
中国龍2(SUB)	3,000
姫四季舞	1,500
連珠貴族	2,000
その他各種基板	ASK

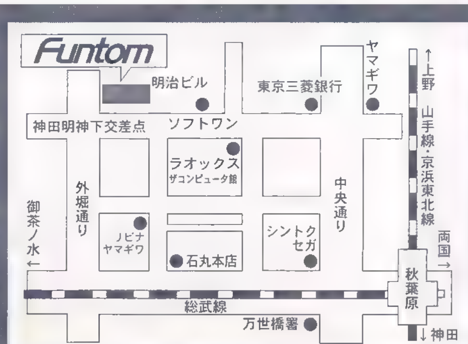
通信販売のご案内

＊注文：お電話にてご希望の基板の有無・お支払いの合計金額をご確認下さい。(上記の価格には消費税は含まれておりません)また、一部の商品にインストラクションカード、取扱説明書が、ないものもございますのでご注文の際にあらかじめご確認下さるようにお願い致します。

＊支払：ご注文の日から7日以内に下記の方法によりお支払い下さい。
7日以上経過の場合ご注文の商品はキャンセルとさせて頂きます。
①銀行振込：住友銀行お茶の水支店(普)713626
②現金書留：お近くの郵便局から指定封筒にて下記住所まで郵送
③代引　：お電話にて住所・名前・電話番号をお教え下さい

＊出荷：代金の確認が出来次第出荷致します。送料は基本的に着払いとなります。

＊保証：商品が到着しましたらチェック願います。一定期間が過ぎてからの故障等トラブルに関しましては一切責任を負いかねます。ご了承ください。



有限会社 ファントム
〒101-0021 東京都千代田区外神田3-1-2明治ビル3F
TEL(03)3257-1126 FAX(3257)-1135
営業時間11:00～19:00

商業誌・同人誌・ホビーアイテムをTELにて注文できます。

TEL 03-5256-2889 (12:21) FAX 03-5256-2898 (24H)

➡営業時間12:00〜21:00・FAX24H http://www.toranoana.co.jp/
（どこよりも情報が早いです。即売会後などご覧下さい。）

①氏名 ②生年月日 ③TEL番号 ④〒住所 ⑤注文番号 ⑥タイトル ⑦冊数（個数） ⑧合計金額

注意：記商品の18才未満の方（高校生含む）の購入はできません。
《返品・キャンセル》

Ⓐ代金引換のみ（電話・FAX・Webにてご注文）
TEL.03-5256-2889(12~21) FAX.03-5256-2898(24H)
Web.http://www.toranoana.co.jp/
■お電話でのご注文の場合、オペレータが必要事項をお聞きいたします。ご注文の際はご注文する商品をお決めしてからお電話ください。
■FAXの場合、必要事項を記載した用紙を弊社までご送付ください。
Ⓑ《郵便小為替＋お手紙でのご注文》
①〜⑧までの必要事項を記入した用紙と商品代金＋手数料（¥600 ※商品を除きます）を合計した小為替を同封し、下記通販部までご郵送ください。
〒101-0021 東京都千代田区外神田3-10-12 日加石油ビル3F
（有）虎の穴通信販売部宛

（商品代金＋手数料¥800~1,200）
…については代金引き替えのみとさせていただいております。
…ント後など注文が多くなる時期については発送の…何卒ご容赦ください。
…の在庫管理を目指しておりますが、何卒、品切れの…ご容赦いただきたくお願い申し上げます。

ADULT 18禁



●COMIC漫駄無vo.4
No.13003 価格¥900
★才谷屋、チームマンダム
多彩な執筆陣のバラエティ作品集 面白さを詰めこみ



●究極女人オッパイラ
No.13004 価格¥950
★才谷屋
少女は宇宙侵略者から地球を守れるか？話題の爆笑作！



●怒姦2
No.12866 価格¥1,100
★テール of ニヤリー
次々と中へ。ユ○リ、ユ○ニ。二人の剣客を襲う男達！



●青春！ピュア日記
No.12840 価格¥800
★すいか時計
ジャステ○ス学園本。ひなたとあきらがえっちな事に。



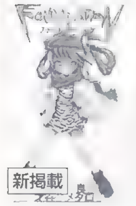
●空想実験vol.1
No.12977 価格¥1,300
★サークル空想実験
D○A農、F○7テ○ファ中心のゲーム18禁本。凄い！



●ファイターズ・ギガミックス VOL.8
No.12878 価格¥1,500
★ふろむ・じゃぱん
格ゲーエロパロが満載！美女達をたっぷり堪能できます



●爆撃モンキース 犬神尚雪総集編
No.12919 価格¥1,100
★爆撃モンキース
犬神尚雪先生総集編 秀麗な少女達を堪能できる逸品！



●FOUNDATION
No.13005 価格¥900
★才谷屋
内容充実の才谷ウメタロウ先生、豪華イラスト集！



●うさぎ日和
No.12883 価格¥800
★人工甘味料
突然現れたウサ耳少女との不思議な同棲生活。お勧め！



●F^2
No.12819 価格¥1,200
★Breeze
女○さまやF○8と美味しい所を揃えた一冊。楽しめます



●Breeze廃屋collectionR25
No.12820 価格¥1,200
★Breeze
F○8のリ○ア、T○ Heartなど大ボリュームでお買い得



●Darling
No.12938 価格¥1,300
★紅茶屋&GOLD RUSH
キ○ティスやセフィなどF○8の美女の肢体を堪能！



●SR PROJECT・1
No.12980 価格¥800
★シークレットサービス&左陣屋
リ○ア、セルフ○がHに大胆に 美味しいF○8本です



●Triple Fuck -三連発-
No.13054 価格¥1,100
★テキサスゥ？
セルΦィーとリ○アがハードに乱れ狂います。濃い作品



●ママグル徒 活動報告書控2
No.11772 価格¥700
★ママグル徒
高雄右京先生の活動の軌跡をイラストでたっぷり堪能！



●69 STORMTROOPERS OF DEATH vol.保留
No.11678 価格¥1,500
★ハイテクノロジーJAPAN
ファン必読！士貴智志先生のオリジナル作。遂に完結！



●ダンディズム6 ソノ・ア・ラ・モード2
No 12875 価格¥1,100
★サン=リオ
興奮のゲーム女性キャラ襲撃シリーズ、今回はF○8！



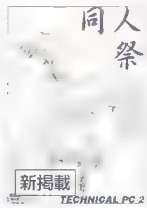
●ここでキスして
No.12826 価格¥900
★全世界焼野原同盟
落ち込むセレスを勇気づけたりと魅力的なぱ○チャ本



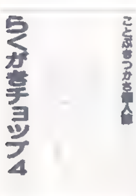
●SALAD DAYS
No.12870 価格¥700
★NORTH RIVER
ぱす○らチャイムのコレ○トが中心のラブコメH本



●愛・おぼえていますか
No.12946 価格¥1,300
★大坂魂
魅力的なコレ○ト、ミュ○ゼル。ぱ○チャファン推奨！



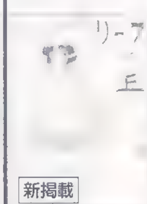
●同人祭
No.12859 価格¥700
★SYSTEM SPECULATION
瑞希を始め、こ○っくパーティーの美少女達が…



●らくがきチョップ4
No 8954 価格¥1,100
★寿ちょっぷ
寿司先生のイラストが過去から今のアニメまで満載



●らくがきチョップ5
No.11619 価格¥800
★寿ちょっぷ
電脳相等、ことぶきつかさ先生のイラストは必見です！



●リーフの丘
No 12871 価格¥600
★新なんか党
リ○フファイトを初めファンなら笑えるL○af4コマ本



● [illegible]
No.9920 価格¥700
★YMI.factory
大学生になったマナは、約束にすがって主人公の家へ



●優しくしたいの されたいの
No.12788 価格¥1,300
★全世界焼野原同盟
ギャグからHまでおまかせの魅力的な一冊。お勧め！



●LOVE SEX
No.12985 価格¥800
★U.R.C
今注目の桃屋しう猫さんのH濃密、満点のあかり本！



●制服王4
No.12880 価格¥800
★Digital Lover
来○川姉妹のハードなストーリーのメイド本！オススメ



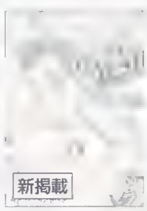
CG集、JPG・BMP・PSD ブラウザ対応
●giow
No.12928 価格¥1,100
★みずきちゃんくらぶ
ごとP先生のオリジナルCG満載、ファンなら買いです！



CG集、JPG・BMP・PSD ブラウザ対応
●HAPPY LIFE
No.12929 価格¥1,100
★みずきちゃんくらぶ
電脳を彩る可愛い美少女達。ごとP先生の力作CG集です



●にんじんフルコース
No.12974 価格¥1,200
★LUNCH BOX&ちゃんどら
あずさ、涼子、葵を責める！全話とも濃密なH尽くし！



●Piaキャロ2 しろ!!
No 12901 価格¥700
★PREVIEW FITS PROJECT
主要6キャラのHイラスト十潤の漫画を収録。



●「秘密」ください
No.12914 価格¥900
★熱帯魚倶楽部
P○aキャロの女性キャラがみせる、男のロマンの数々！



●「二人」に帰ろう
No.12648 価格¥800
★LIPSTAR
目の手術を受ける川名…見事なストーリーでお勧め！



●Natural COMPLETE ALBUM
No.12846 価格¥800
★bimota
たもりただち先生が原画中心にラフや設定を載せてます

店舗ご案内

当然のことですが…直接お店でも買えます！

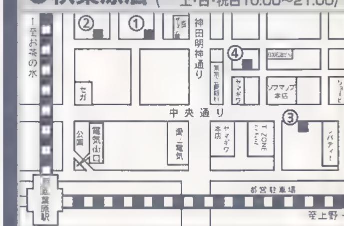
全店年中無休で営業致しております。
全店クレジットカードが御使用になれます。

●池袋店〈営業時間10:00〜22:00〉



コミック10万冊。
同人誌5,000アイテム。
秋葉原の店舗で扱う全ての商品が勢揃い！
●池袋店
＊1F:雑誌・少女コミック・小説・攻略本
2F:少年・青年・成年コミック
3F:同人誌（新刊・古物）・トレカ・ホビー商品
〒170-0013 豊島区東池袋1-13-4JTBビル別館
TEL:03-5957-7138 FAX:03-5957-7139

●秋葉原店〈営業時間・平日12:00〜21:00 土・日・祝日10:00〜21:00〉



●1号店（1FはソフマップG店）
営業時間1号店のみ 平日11:00〜20:00 土・日・祝日10:00〜20:00
＊MTG・トレーディングカード・模型・フィギュア・ガレージキット
〒101-0021 千代田区外神田1-8-7神林ビル3F
TEL:03-5256-2102
●2号店（1Fは牛丼「どんどん」）
＊2F:同人誌フロア／3・4F:雑誌・新刊コミック・成年コミック
〒101-0021 千代田区外神田1-9-8木村ビル2・3・4F
TEL:03-5256-2055
●3号店（1Fはソフマップ4号店）
＊新刊同人誌専門フロア／同人誌・同人ソフト・同人アイテム
〒101-0021 千代田区外神田4-4-2共益外神田ビル7F
TEL:03-5256-2838
●4号店（1FはDOS/Vパラダイス）
＊売り買いフロア／古同人誌・特価本・古書

全国のHコミック、同人誌求む！30冊以上なら着払いOK。
TEL.03-5256-2019
（注）着払いは、成人コミック・同人誌に限り下記住所まで。
〒101-0021 千代田区外神田3-11-2ロック2 7F

通販
虎通26 6月号 NOW PRINTING
新刊同人誌大量掲載の月刊通信販売カタログ「虎通」好評発売中。今すぐTEL下さい。
☎03-5256-2889
《注文番号》13071
定価 500円
虎通のみにて為替なら送料は300円
次号7月号（27号）は6/30発売予定。

もっと多くの作品がほしい方は…

注）パソパラ・ゲーメスト・メガストア・コミックライズ・カラフル PURE GIRL等で新刊の商品情報が違います。

➡虎通カタログを見て注文
虎通6月号（26号）¥500

➡ホームページを見て注文（どこよりも情報が早いです。即売会後など注目して下さい。）
http://www.toranoana.co.jp/





平成11年4月25日集計締め切り分

ハイスコアクローズアップ！

君こそゲーメスト

ハイスコア集計史上、とてつもない多数のスコアを誇る「ギガウイング」が、いよいよ機体別集計を開始！「ガンハート2」もまだまだ伸びてるぞ！

2回目集計

GIGAWING™

（カプコン・タクミ／1999年）

キャラ別集計開始第1弾！敵弾をくぐり倍率アイテムを回収。ボスの残タイムを残せ

全国の稼ぎ野郎の心を熱くたぎらせているギガウイング。集計2回目の今回から、機体別集計を開始した。

やはり機体による点数の差を一目瞭然で、移動速度の速いカーマインとヴィーダシュタントの点数が高くなっている。雷迅、ポーチカはサブウェポンの性質上、倍率アイテムがバラバラに出現してしまい回収にムラがでてしまうのも痛いか。

もちろん稼ぎの基本はリフレクトフォースで多くの敵弾を巻き込み、倍率アイテムを回収しできるだけ倍率を上げていくことにある。この倍率はゲーム中に加算されるすべての点数に掛けられるので、多少の危険は無視して倍率アイテムを回収しなければいけない。ちなみに倍率は、4999万倍でストップするようだ。

前半面ではボスを逃してでも、その分倍率アイテムを多く回収した方が良く、たとえばカーマインなら1面と3面のボスは逃してでも倍率アイテムを回収したほうが点数が高くなる。またボンバーを使うとそのステージ内の敵の耐久力が下がるようで、後半面のボスではボンバーを決め撃ちし、ボスを破壊したときのタイムを多く残したほうが稼げる場合も。

また、プレイヤーの話によると、2P側でプレイすると敵の耐久力が若干低く、その分タイムボーナス等で点数が高くなるとの噂も…。

雷迅

129兆2243億405万1280点

CYCLONE-HURRICANE

タイトーイン002スタジアム（大阪）

ポーチカ

103兆8635億3230万7890点

ak-AMI

個人申請ゲームハート（愛知）

カーマイン

180兆5232億2602万2690点

ⓀYOⓃ²

アババ天神店＆ガムガム（大阪）

ヴィーダシュタント

173兆3107億646万4980点

CYCLONE-HURRICANE

タイトーイン002スタジアム（大阪）

前号の「DDR 2nd MIX」ですが、ベーシックモードの全一スコアに誤りがありました。正しい全一スコアは、減量中氏の「181,038,700」（扇が丘レジャーセンター）。★の訂正をするとともに、減量中氏、ならびに店舗の皆様にご迷惑をおかけしたことをお詫び申し上げます（担当）。

君こそゲーメスト！
HI-SCORE CLOSE UP!

1回目集計

スーパーパズルボブル（タイトー／1999年）

1人でパズル

638,107,110

SOLID-S.S 来月は7億

個人申請ゲームJOYプラザ（愛知）

CPU対戦

34,519,850

FEV-EX.㋟

個人申請
ジョイランドタイトー天六店（大阪）

20個落としで1048万点！

根強い人気を誇るパズルボブルシリーズに、最新作「スーパーパズルボブル」が登場した。
20個以上のバブルをまとめて落とすと、1048万点もの高得点を獲得できるので、これを何回成功させるかが勝負の決め手になっているようだ。当然ルート選択も多くまとめ落としができるルートを選んでいるようだ。
今回トップのプレイヤーは、両名とも今までのパズルボブルシリーズで全国トップを獲得してきた名うてのパズボブプレイヤーたち。「1人でパズルモード」のほうは早くも来月7億を宣言しており、今後の行方が注目だ。

5回目集計

GUNBIRD 2 ガンバード2™（彩京／1998年）

バルピロ、激しく更新

今回も5キャラが順調に更新。マリオンとバルピロでトップのプレイヤーの顔ぶれが変わっている。特にマリオンはここにきて激戦区の様相を呈してきた。
稼ぎはご存じの通りボムボーナス10万点が大きなウエイトを占めているが、一部のキャラで2周目7面開幕以外ノーボムが現実のものになっているのは、驚きとしかいいようがない。ボムボーナスが安定してきた今、そろそろ2周目でもコインの2千点チェインも無視できない段階に入ってきているようだ。ちなみに今回のアルカードのスコアでは、80回以上チェインを繋いだとのこと。
そして今回最も、大きく点数を伸ばしたのが、点数が伸び悩んでいたバルピロ。まだボムをケチれそうな場所が何カ所かあるそうとのことだが、次回、もしかすると数十万単位の更新も夢ではないか。
また異常に自機の性能が悪い“地獄の苦しみ”ヘイコブは2周クリアに使用したボム数は7個とのこと。はたして400万突破は可能なのだろうか？

マリオン

4,316,200

ユセミSWY

個人申請ゲームイン・グッデイ21（東京）

ヘイコブ

3,546,500

GAP

個人申請ゲームインサム蕨東口店（埼玉）

アルカード

4,271,100

IML-UUU

個人申請モンキーパンチ（愛知）

バルピロ

4,092,200

KTNの名にかけて
KTN㊙-SOS

個人申請ゲームインサム蕨東口店（埼玉）

アイン

4,373,900

RDZ-K.M

パリオ・フィエラ・ディ・プローバ（広島）

RADIANT SILVERGUN（トレジャー／1998年）

ステージ2

22,024,710

TWT-KOU

個人申請
プレイスポットビッグワン（埼玉）

5A1165万、2200万突破

ハイスコア争いも落ちついたかに見えた、レイディアントシルバーガン。今回久々にステージ2ルートが大きく更新された。
個人申請用紙によると、最大の稼ぎ場所である5A面でのチェーン繋ぎを決め、1165万もの点数を稼ぎだしたそうだ。5A面では赤ザコを狙い撃っていくのだが、壁に張り付いている砲台を破壊するタイミングによって、その後の出現がズレて、パターンに狂いが出やすいため、高い点数を安定して出すのが難しいようだ。このスコアを達成したときの5A突入時の点数は956万で、理論値から5万〜6万点落ちとのことだ。

君こそゲーメスト！

4回目集計	ジョジョの奇妙な冒険	承太郎	5,451,100	L2A−GYO	GAME'S WiLL（京都）
		アヴドゥル	5,009,600	INDICK−KBN㊎ 今頃気づくなヘタレ	モンキーハウス本館（福岡）
		花京院	4,663,000	INDICK−KBN㊎ 3日じゃつながらん	
		イギー	5,545,500	グッバイファ○通!! CYR−WAR㊓丸	タイトーイン町田（東京）
		チャカ	2,384,000	KOS−GHQ	タウンスポットプレイランド（大阪）
		アレッシー	3,116,700	剣匠イザナム	ゲームコーナーフジ（東京）
		ミドラー	2,810,600	愚痴独歩	タウンスポットプレイランド（大阪）
		影ディオ	1,578,000	FGM−よっしいV	タイトーイン町田（東京）
		若ジョセフ	1,338,400	FAG（汚渕組）	個人申請ゲームセンターキッズ高崎店（群馬）
	アタックプラレール		24,573	CSA−Ani㊡㊌	個人申請プラボ荻窪店（東京）
	デイトナUSA2 パワーエディション	中級	2'46"351	KEN−2	東京レジャーランド小岩店（東京）
	NBA プレイバイプレイ		336	説教KMM	ゲームプラザ（熊本）
	スリルドライブ	ヨーロッパ	3'28"68	WZH	GAME'S WiLL（京都）
		日本	3'32"20	FGM−LSD	
	バーチャストライカー2 Ver'99		＋19	こがわさん	ピノキオ&ベルフィーユ（兵庫）
5回目集計	月華の剣士〜月に咲く華、散りゆく花〜	サバイバルモード	62人斬り	㋠	モンキーハウス本館（福岡）
	アシュラブレード		3,557,300	GLA	プレイランドエフワン（宮城）
	ファイティングレイヤー	ジョージ	1,765,400	さきお	えの木朝倉店（高知）
		ジョー	1,910,500	あと5、6万くらい？ さきお	
		ホン	3,018,400	TTM	モンキーハウス本館（福岡）
		鉄雄	2,266,500		
		ラン	2,145,800	HIE	
		ジャニス	2,417,600		
		ブレア	3,453,700		
		シャン	2,252,600	HIE	
		アレン	2,094,900		
		エクソダス	1,728,000	DNB	プレイシティキャロット巣鴨店（東京）
		クレメンス	1,587,300	坂上・ジロウ・健ーズ とばされ記念NTS㊄	
		エージャックス	1,991,300	あみ♡♡ ♡♡♡♡	

1回目集計	メタルスラッグX		6,463,720	花咲幼稚園さくら組 桜小路エリカ様⑤㋔	個人申請ゲームストリート（東京）
	クレイジータクシー		60315.98＄	sig−EVB	個人申請プレイシティ中央町店（鹿児島）
	500GP	ポールリカール	2'32"653	一般人I.F	プレイシティキャロット巣鴨店（東京）
		ヘレス	3'19"726	AMO	個人申請プレイマックス（東京）
		鈴鹿	3'57"958	一般人I.F	プレイシティキャロット巣鴨店（東京）
	ビートマニアⅡDX	7キーモード	751,412	ZZZあいくち	ゲームセンターパスカル大福店（岡山）
		エキスパートボーカル	2,463	XY	
		エキスパートテクノ	2,830	K	
		エキスパートストリート	1,825	ZZZあいくち	
		エキスパートスペシャル	3,435	XY	
2回目集計	パワーストーン		5'50"41	愚地独歩	タウンスポットプレイランド（大阪）
	パイロットキッズ		8,155,800	説教ZAC−Ristar㊹（6番弟子）	トライアミューズメントタワー（東京）
	三国戦記		4,856,900	SYG−やっこALN⑨	タウンスポットプレイランド（大阪）
	ダンスダンスレボリューション 2ndMIX	マニアック	423,901,600	STP	ゲームセンターポパイ（東京）
		アナザー	238,380,000		
3回目集計	ビートマニア completeMIX	コース2	2,172	KBSG−ALPHA	トライアミューズメントタワー（東京）
	餓狼伝説 WILD AMBITION	アンディ・ボガード	3'16"05	SYG−MIYA−彗星	個人申請ゲームプラザQティー（大阪）
		ジョー・ヒガシ	3'46"46	説教MLK	モンキーハウス本館（福岡）
		キム・カッファン	3'34"94	さすらいの糖胡芦	ファンタジーゾーン夢らんど（北海道）
		山崎 竜二	4'14"71	MIZ神−ZZ	アババ天神橋店&ガムガム（大阪）
		ギース・ハワード	3'13"25	ジャスティスメン	プレイランドエフワン（宮城）
		李 香緋	3'24"51	説教MLK	モンキーハウス本館（福岡）
	グラディウスⅣ	1番（G1）	1,735,300（3周目8面）	近江からの使者	遊ingポイントセオラ（滋賀）
		2番（G2A）	1,671,900（3周目5面）	スガワラ	G'−Model神保町店（東京）
		3番（G2B）	1,759,500（3周目8面）	SUR−DXP−天馬㊒㋮	個人申請ゲームハウスJOY（兵庫）
	レイクライシス	WR−01R	20,598,640	店員O.K	PC立川店（東京）
		WR−02R	22,104,330	豪華キャストで贈る☆ レイグラフィティ4649	
		WR−03R	22,763,550	SGL−SAKI(ABC)	個人申請ゲームインサム蕨東口店（埼玉）
4回目集計	てんこもりシューティング	上級	3,110,990	店員さんに捧げる C−PLAY−岩ピン	パリオ（広島）

ハイスコア講評

今回はメタルスラッグXからです。スラッグボーナスと捕虜救出ボーナスを全面取るのが必須で、ザコの出現する場所で粘ったり、撃ち込み点で細かく稼ぐのは前作のメタスラ2と同じ。でも結局は3万点アイテムの引き次第？

クレイジータクシーはクレイジーダッシュ後に、アクセルオフとギアRのあとふたたびクレイジーダッシュで、とんでもなくスピードが上がる技を使い客を乗せまくるのがポイント。トップのスコアの乗せた乗客の数は147人で、プレイ時間は1時間50分もかかったそうです。

実車感覚のバイクレースゲーム500GPはコース別で集計開始です。コースによって使用しているバイクの種類が違うのが興味深いですね。またポールリカールと鈴鹿のタイムは前回集計時のものです。1カ月先を走る男か？

ビートマニアⅡDXも部門別で集計開始です。今回はビーマニシリーズに圧倒的な強さを見せている、パスカル大福店の独占になっています。

パイロットキッズは集計2回目にして、2周クリアが達成されています。おみごと！

グラディウスⅣは今回大きな動きはなし。3周目8面はバーサク・コアのレーザーと赤ザブの撃ち返し弾がライバル。3周目6面のヒトデ地帯が大きな難関で、今のところ死にまくったあとの復活越えしかなく、残機を多く持っていかないとどうにもならないようです。

マジカルテトリスフィーチャリングミッキーはカウンタ

君こそゲーメスト！

ストリートファイターEX2	ハヤテ	3,315,600	えど・・・鳩	JOGO江古田店（東京）
	ザンギエフ	2,973,200	G·CRUSH－ブロン	アイリン夢空間（岐阜）
	ガイル	3,267,200	CST㊙	プレイスポットすーるぽん（大阪）
	バルログ	3,279,200	オレの新スーパーアーツは転身進級腿 爆田	えの木朝倉店（高知）
	ダルシム	3,186,900	スト㊊Nice骸	
	スカロマニア	2,996,900		
	カイリ	3,138,400		
	リュウ	3,159,100	こんな事どうでもいいので単位くれ BBC	
	D.ダーク	3,396,800	俺とドクターはマブです。京都Qいりびし	
	シャドウガイスト	3,384,000	C.T.i.A－VAP	プレイスポットすーるぽん（東京）
デイトナUSA2	中級	2' 47"39	ぎるはま㊝隊長㊎㊋	ハイテクエンタテインメントアーサー（長野）
	上級	3' 38"35		
ストリートファイターⅢ	オロ	7,270,200	TIM－PYO（鈴木あみ派）	タイトーイン町田（東京）
ストライカーズ1945Ⅱ	ライトニング	2,964,200	BANRI	個人申請DLLパロ倉敷店（岡山）
	震電	3,051,000	Qティーの定員氏に感謝 SYG－中野龍三	個人申請ゲームプラザQティー（大阪）
セクシーパロディウス	ひかる	6,594,400	是松	個人申請ゲームプラザニューヨーク大総店（神奈川）
バトルガレッガ	ガイン	18,787,870	SYG－PHANTOM	個人申請ゲームプラザQティー（大阪）
スカルファング	オートモード	20,203,800	S.N	アババ天神橋店&ガムガム（大阪）
	チェイスモード	29,722,300		
ロックマン2		1,615,600（ストーリー3,フォルテ）	咆哮野郎－まJU	アババ天神橋店&ガムガム（大阪）
ライトブリンガー	アッシュ	16,485,710	㋠	モンキーハウス本館（福岡）
	システィー	15,918,910		
	グレン	16,216,200		
ストリートファイターEX		1,795,700	これで僕もやっと学生ができる!? BBC	えの木朝倉店（高知）
ワールドヒーローズ2 JET	マッドマン	274.40	GSM－つる	ゲームコーナーフジ（東京）
雷電DX	初級連なし	7,469,660	SRM－CHOKU	個人申請ハイテクランドセガ宇都宮（栃木）
ダブルウイングス		4,079,900	閉店記念！地獄龍－TPF－うづっち	個人申請ハイテクランドセガ宇都宮（栃木）
ナックルヘッズ	ロブ・ビンセント	2,017,300	説教はいご	モンキーハウス本館（福岡）
	クローディア・シルバ	1,855,100	G.M.C.説教T·H㊹	

訂正

ストリートファイターⅢ 2ndインパクト	ショーン	7,536,500	ツガ夫	GAME'S WiLL（京都）

5回目集計

ショックトルーパーズ2ndスカッド	レオン	24,137,740	無怒力無苦労無理解★無慈悲無法者☆さきお	えの木朝倉店（高知）
	エンジェル	23,413,080	JKP－ACE	ゲーマーズハウスガンマ（大阪）
	ルル	28,227,980	S.H	チャレンジバンバン（愛媛）
	トーイ	28,374,220	T³－K.K ㊖会解散！	レタス/02（北海道）
パズループ	とことんモード	2,816,600	G.M.C.説教T·H㊹	モンキーハウス本館（福岡）
	ステージモード	116,749,010		
マジカルテトリスチャレンジfeaturingミッキー		999,999,999	G.M.C.説教げえむのごんちゃん㊗	モンキーハウス本館（福岡）
オーシャンハンター		360,780	ブランク100日 K.Ishiguro	個人申請池袋GIGO（東京）
弾銃フィーバロン	ノーマルモード	13,080,034	まいどんさん感謝です。素人シューターMSA	個人申請ゲームパーク江古田店（東京）
	タイムアタックモード	2,481,547	お師匠	プレイランドエノワン（宮城）
オペレーションタイガー		5,896,400	ZDN	個人申請タイトーイン高松（香川）
ビーストバスターズ2ndナイトメア		2,008,720	きらり屋	個人申請池袋GIGO（東京）
ストリートファイターZERO3	サガット	5,502,100	スタチャの歌姫にメロメロ゛江藤 恵	JOGO江古田店（東京）
	コーディ	6,870,000	堤さんのモヒカンにメロメロ゛鳩	
	E·本田	5,520,600	FAD－IDA	チャレンジバンバン（愛媛）
	ロレント	6,434,400	AES－ニッシー西 キラートマト氏に感謝	ゲームコーナーヤングパレス（千葉）
	豪鬼	7,108,800	ジャスティスメン氏のおみやげに感激七五三	
	バルログ	5,454,400	㋠	モンキーハウス本館（福岡）
ソウルキャリバー	キリク	1' 21"30	HRS	アイリン夢空間（岐阜）
	タキ	1' 20"57	猫汁100%	
	ヨシミツ	1' 06"94	☆CAT'S－とき坊	
サイキックフォース2012	マイト	1' 24"46	G.M.C.説教げえむのごんちゃん㊗	モンキーハウス本館（福岡）
	パティ	1' 43"34		
アームドポリスバトライダーVer.B		27,963,830	LAOS－長田仙人	えの木朝倉店（高知）
ウインターヒート	クロスカントリー	4' 35"39	KHJ	コスミックプラザABC（大阪）
セガラリー2	中級	2' 54"96	FFF－DC2R	ハイテクエンタテインメントアーサー（長野）
	超上級	2' 36"20		
ザ・キング・オブ・ファイターズ'98		797,000	猛虎蹴×2…やっつけ仕事に早変わりさきお	えの木朝倉店（高知）
ライデンファイターズ2	グリフィン	109,020,870	XRX－いしはらくん	GAME'S WiLL（京都）

☆獲得上位店

順位	店名	今月	合計
1	モンキーハウス本館（福岡）	15	41
2	プレイシティキャロット巣鴨店（東京）	5	17
3	トライアミューズメントタワー（東京）	2	16
4	GAME'S WiLL（京都）	3	15
5	ゲームスポットパスカル大福店（岡山）	5	14
6	扇ヶ丘レジャーセンター（石川）	0	13
7	ゲームコーナーヤングパレス（千葉）	0	12
7	タウンスポットプレイランド（大阪）	4	12

ーストップ達成。アップダウンモードでのスコアです。

弾銃フィーバロンはノーマルモードのほうが久々の更新。使用キャラは当然魚太郎で、強敵5面ボスはまともに戦わずに自爆を待つそうです。またタイムアタックもスコアラーが入れ替わっています。

ストリートファイターEX2は、ここにきて高知県のえの木朝倉店の勢いが加速。最終スコアへの執念には定評のあるゲームコーナーフジ、アイリン夢空間などの店舗は今後どういう動きを見せるのか。

今後の集計の予定

●バトルギア

次回からコース別集計（隠しコースも含む）

●ストリートファイターⅢ 3rdストライク

集計2回目からキャラ別集計

●5・30/6・15号（No・263）の、ストリートファイターⅢ2ndインパクト、ショーンのスコアは以前のものを更新していませんでした。このスコアが現時点の最終スコアになります。3・30号(No・257)のダッドリーのスコアに続き、関係者の方々にご迷惑をおかけしました。

4月11日現在 めざせハイスコア!!

今年も梅雨の時期がやってきました！（北海道は関係なし！）ジメジメした雰囲気をプレイヤーの熱気で吹き飛ばしてしまおう！

プレイシティキャロット二荒店 ☆＝0 (23)

栃木県宇都宮市二荒町９－４渋田ビル１Ｆ ☎(028)634－0611

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ア.マンロ.ーシング（スプ.ントレース）	42″30	LOVE りえこちゃん親衛隊 隊長㊧	ボーリング59点
2	ストリートファイターEX2（ガイルEXステージ有）	1,118,500		1cALL
3	バカバカパッション（スペシャル、シークレット曲込）	813,150	UWM	1cALL
4	超鋼戦紀キカイオー（撃雷）	2,739,000	UWM	1cALL ヒーローチャレンジ
5	デッドオアアライブ++（バーストモード、カスミ）	4′05″36	激運ジジィD	1cALL
6	パニックパーク（パニックキング バランスパニック）	330m	UWM	
7	上海万里の長城（北京）	433,260	燃えるぜ！ファイティングレイヤーな匿名権	21面
8	ファイティングレイヤー（ブレア）	778,300	EVA～ぱるぱる	1cALL
9				
10				

ゲームセンター・ドリーム ☆＝0 (49)

宮城県仙台市青葉区中央２－１－17東四ビルＢ１ ☎(022)224－1046

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ギガウイング（ポーチカ）	56兆2248億3962万7800	本気でやったの1回だけよん。ウーハー将軍	ALL 連付 残1 B×1
2	ライデンファイターズJET（スレイブ）	133,249,356	XKM	ALL3 連付 真ボス有
3	弾銃フィーバロン（ノーマル）	11,879,134	MAS	ALL Bタイプ 真ボス有
4	ストライカーズ1945Ⅱ（フォッケウルフ）	1,890,700	街6発残し 5面アドリブALL	2－5㊍ 連付
5	ストライカーズ1945Ⅱ（モスキート）	2,361,400	DST－CF－SSS 予定は未定。	2－7 連付
6	ガンバード2（ヘイコブ）	1,266,700		2－2 連付
7	ストライカーズ1945（メッサーシュミット）	911,300	今月は苦しかった…。	2－1 連付
8	鉄拳3（ニーナ）	1′54″55	求ム、ハイスコア。	ALL
9	バーチャロンオラトリオタングラム（ライデン）	3″76	RSS	1面 死亡
10				

ゲームプラザ・ヴィクトリア ☆＝4 (58)

北海道札幌市南区澄川４条３－３－６ ☎(011)813－6025

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ギガウイング（雷迅）	113兆3215億162万6370	VHA・DDP ドーザー	ALL 残×2 B×5
2	ギガウイング（カーマイン）	110兆2112億396万1120	VHA㊊	ALL 残×2 B×6
3	ギガウイング（ヴィーダシュタント）	102兆2411億1413万2830	VHA DKM	ALL 残×0 B×0
4	ギガウイング（ポーチカ）	59兆2662億7639万8950	VHA㊊	ALL 残×0 B×0
5	マジカルテトリスチャレンジミッキー	41,037,400	VHA－KRL－バイキン	ALL11×1 ㊎3 UP DOWN
6	バカバカパッション（スペシャル）	1,182,010	HIRO	ALL 91 89 -88－89
7	パズルDEボーリング（ハード）	3,890,100	おに上位	46面
8	アストラスーパースターズ（マロン）	28,469,900	Y.M	ALL
9	アストラスーパースターズ（サカモト）	7,913,900	龍王	ALL
10	パロディウスだ！（ツインビー）	1,277,800	VHA－KRL－バイキン	2－3

コスモランド ☆＝0 (5)

茨城県鹿嶋市宮中４－１－21 ☎(0299)84－1991

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	グラディウスⅣ（1番装備）	1,056,900	EASY	2 6
2	グラディウスⅣ（2番装備）	1,033,800	EASY	2－6
3	グラディウスⅣ（3番装備）	1,240,700	EASY	2 9
4	グラディウスⅣ（4番装備）	1,382,400	SHI	3－2
5	ガンバード2（バルピロ）	1,411,900	EASY	2－4
6	ガンバード2（マリオン）	1,464,500	Y.K	2－2
7	バトルガレッガ（ゴールデンバット）	13,893,530	SHI	ALL
8	バトルガレッガ（ボーンナム）	12,863,150	EASY	ALL
9	ジョジョの奇妙な冒険（承太郎）	3,347,800	EASY	ALL
10	ジョジョの奇妙な冒険（アレッシー）	2,228,800	EASY	ALL

プレイランド・エフワン ☆＝5 (102)

宮城県仙台市青葉区中央２－６－６タベイビルＢ１ ☎(022)261－5782

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	スーパーパズルボブル（対戦）	2,525,750		ALL
2	ギガウイング（カーマイン）	139兆3378億5689万3870	HDK（4番弟子）ピカウイング	ALL (連) 吉村さん元気ですか？
3	ギガウイング（ヴィーダシュタント）	105兆8870億1020万8170	A S ビビリ×1 T W	ALL (連) 残×2 B×6
4	ギガウイング（ポーチカ）	71兆6835億8386万3390	ジャスティスメン	ALL (連)
☆	餓狼伝説W.A.（ギース）	3′13″25	GLA	ALL (連)
☆	アシュラブレード（CURFUE）	3,557,300	RRK P2かせげません	ALL
7	ライデンファイターズJET（スレイブ）	158,098,560	お師匠	ALL (連)
★	弾銃フィーバロン（タイムアタック、角太郎）	2,481,547	7SE	ALL (連) 2013匹
9	月華の剣士2（ノーマルモード、斬鉄）	1,701,000	㊊	ALL
10	鉄拳3（ジュリア）	1′28″43		ALL

ファンタジーゾーン夢らんど ☆＝2 (6)

北海道旭川市大町１条３丁目オークビル２Ｆ ☎(0166)53－5332

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	バカバカパッション（スペシャル）	1,120,190	福耳	ALL
2	グラディウスⅣ（ 番装備）(連)	701 800	どへたくそ	2 2
☆	餓狼伝説W.A.（キム）	3′34″94	さすらいの糖胡芦	ALL
4	餓狼伝説W.A.（不知火舞）	4′35″21	さすらいの糖胡芦	ALL
5	餓狼伝説W.A.（ジョー・東）	5′25″86	おでん2兄弟	ALL
6	餓狼伝説W.A.（ライデン）	3′29″93	さすらいの糖胡芦	ALL
7	ギガウイング（ポーチカ）(連)	17兆5821億8398万7740	伊藤 翔	7面
8	ギガウイング(連)（ヴィーダシュタント）	29兆8344億5308万9860	さすらいの糖胡芦	7面
9	ジョジョの奇妙な冒険（ジョセフ）	2,028,900	T・K・T	ALL
10	ストリートファイターZERO3（春麗）	4,791,000	T・K・T	ALL

ギャレッソ津田沼店 ☆＝0 (55)

千葉県船橋市前原西２－15－16酒井ビル ☎(047)474－4761

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ジョジョの奇妙な冒険（ディオ）	469,200	ムダむだ無駄。	ALL
2	ジョジョの奇妙な冒険（影ディオ）	602,100	何をしても、無駄。	ALL
3	ジョジョの奇妙な冒険（ジョセフ）	1,099,200	お金だけ消えていく。	ALL
4	バストアムーブ（ヒート）	123,600	現実逃避進行中。	ALL
5	バストアムーブ（カポエラ）	142,500	なんでもいいから。	ALL
6	グラディウスⅣ（3番）	947,200	○ンカスレベル	2－5
7	グラディウスⅣ（4番）	1,297,200	BAD	2－8
8	グラディウスⅣ（6番）	1,452,400	SUR 天罰㊣	3 4
9				
10				

八千代プレイランドカーニバル ☆＝0 (162)

千葉県八千代市八千代台東１－６－17 ☎(047)485－2235

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ギターフリークス（エキスパート）	45,758,200	らをー	ALL
2	バカバカパッション（スペシャル）	1,049,750	らをー	ALL
3	テトリス・ザ・グランドマスター	10′50″48	F5T	ALL
4	ストリートファイターEX2（ななせ）	2,603,100	F5T	ALL
5	ストリートファイターEX2（ハヤテ）	2,476,100	AGO	ALL
6	ストリートファイターEX2（スカロマニア）	2,115,100	AGO	ALL
7	ストリートファイターEX2（シャロン）	2,179,200	AGO	ALL
8	ストリートファイターEX2（ダルシム）	2,188,600	AGO	ALL
9				
10				

モンテカルロ ☆＝3 (39)

群馬県高崎市中紺屋町11 ☎(027)323－2361

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	バトルギア（弩級）	3′13″299	C B M	T A GC8改 MT
2	ギガウイング（カーマイン）	54兆358億5293万2060	初クリア Y.K	ALL
3	ガンバード2（タビア）	1,578,000	Y.K	2－4 1周ノーミスノーボム
4	餓狼伝説W.A.（テリー）	4′02″58	FAG	ALL
5	餓狼伝説W.A.（ジョー東）	7′07″98	ふぬけA	ALL
6	餓狼伝説W.A.（ビリー）	3′36″20	修行の足りないおしょう	ALL
7	餓狼伝説W.A（ギース）	4′49″18	誰か元気をわけてくれ byおしょう	ALL
8	パワーストーン	8′11″03	魔B党－おしょう	ALL ジャック
9				
10				

レタス702 ☆＝3 (3)

北海道札幌市北区北７条西２－15－１ TMビル１Ｆ ☎(011)737－6165

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	餓狼伝説W.A（ビリー）	3′58″70	うさちん ㊐会	ALL
2	餓狼伝説W.A.（坂田冬次）	7′09″88	胃カメラ呑み男	ALL
3	レイクライシス（WR－03）	16,873,590	Memy	ALL
☆	ショックトルーパーズ2ndスカッド（トーイ）	28,374,220	T3－K.K ㊐会解散！	ALL (同) 海ルート
5	ショックトルーパーズ2ndスカッド（ルルル）	28,077,810	今井氏に捧ぐ T3－K K	ALL (同) 海ルート
6	レイディアントシルバーガン（STAGE4）	25,672,300	OAM－Naoki	ALL (連)(同)
7	ガンバード2（マリオン）	1,291,000	なんなんだ！ ↑きれコロぶし	2－2
8	ガンバード2（ヘイコブ）	1,144,100	だめだぁ～やっぱり… ↑なえコロぶし	2－2
9	鉄拳3（オーガ1）	1′02″91	ZZZ	ALL
10				

ハイスコア通信 お店から

●プレイシティキャロット二荒店（栃木）
当店はレイブレーサー4台通信対戦になりました。多人数レースが楽しいです。みんな、遊びにきてねー
by 小林真文先生がんばっての櫂

●ギャレッソ津田沼店（千葉）
井草のみなさま、締め切り前は大変お世話になりました。 by 下僕
SUR・天罰㊣氏、またグラⅣをプレイしに来てください。

●ゲームコーナーヤングパレス（千葉）
ジャスティスメン氏、鶴来屋8号室氏、TNK・キラートマト氏、来店に感謝！よろしければ、また来てください。

●G'・Mode－神保町店（東京）
ギガウイング気持ちいいッス。いけてます。みんなでどんどん点稼ぎましょう。この号が出るころには、SFⅢ3rd、入荷してると思います。ご来店お待ちしております。
P.S.毒猿さん卒業おめでとね。 by 桜丸

●タイトーイン町田店（東京）
ただ今㊡氏の髪の毛がだいぶのびてきてしまいました。もう1回ぐらいやってくれないかなあ。 by T－M一同

●ゲームコーナーフジ（東京）
江藤恵氏、ご来店ありがとうございました。また来てネ♡ by 常連一同

●中央プラザ鷺宮店（東京）
4月11日に第27回VF3tb大会を行いました。優勝はたいせいさん（ラウ）、準優勝は青パイさん（パイ）でした。5月以降は第4日曜日に行う予定です。興味のある方はぜひご参加ください。ハイスコアも募集していますのでドシドシチャレンジしてください！ （宮嶋）

●東京レジャーランド小岩店（東京）
当店ではレゲーコーナーもありますので、みなさまのご来店をおまちしております。

●PC立川店（東京）
レイフォース（連なし連付兼用）、バトルガレッガ、グラⅣがスピーカー外付けのステレオ音声仕様になり、大変豪華になりました。ぜひ見に来てください。 by 店員O.K

●アベニュー北口店（山梨）
PC松本のみなさんご来店ありがとうございました。 by 常連、店員一同

●H.E.アーサー（長野）
デイトナ2、再入荷しました。

●アイリン夢空間（岐阜）
出きちゃった婚だけは、やめてくださいネ。

●アババ天神橋&ガムガム店（大阪）
RDZ・K.M氏、ご来店ありがとうございました。

●ピノキオ&ベルフィーユ（兵庫）
スト㊊GUY君、連射の件ではどうもありがとうございました。

●ジャスコ川西店プレイランド（兵庫）
・「ティンクルスタースプライツ大会」開催予定あり！
・今！当店では「ティンクルスター」が大変盛り上がっています。お好きな方はぜひご来店ください!! （プレイランド）

●パリオ（広島）
ガンバード2のスコアは、締切日の夜11時50分に出ました。まさに締め切りパワーさく裂。対戦台では、ソウルキャリバーが流行っています。 担当：おおつぼ

●アメニティスペースOZ（山口）
バトルギアがとっても熱いっス！ドリドリで攻めまくって!!

●えの木朝倉店（高知）
今回の遠征では、江古田、町田、巣鴨、渋谷、ABCなどでみなさんにお世話になりました。モ○カン断髪式のビデオができたら欲しいです。（えの木のいりびしより）

G'ーModel神保町店 ☆＝2（4）

東京都千代田区神田神保町１−26 ☎(03)3293−9349

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	ギガウイング（雷迅）	55兆24億6971万5000	やっぱルヒ にゃ負ける SYu−瞬丸	ALL
2	ギガウイング（ポーチカ）	47兆2731億9895万3400	勲章ばらける！ SYu−瞬丸	ST7
3	ギガウイング（カーマイン）	75兆5922億7439万1320	ノーミスやりたい… SYu−瞬丸	ALL
4	ギガウイング（ヴィーダシュタント）	57兆9786億4826万2270	攻撃力高え！ SYu−瞬丸	ALL
5	グラディウスⅣ（1番装備）	1,546,900	しゃむっぺ	3−2 かせぎはあまりなし
☆	グラディウスⅣ（2番装備）	1,671,900	スガワラ	3−5
7	ファンタジーゾーン	23,171,920	HB彗星2周年記念☆ KOBA−KAN	R47 5周ノーミス
8	ワールドスーパーヒーローズ（ディオ）	9,304,900	税金泥棒 TAM−毒猿	ALL
9	ワールドスーパーヒーローズ（フウマ）	5,723,300	祝・卒業（おめでとう） TAM−毒猿	ALL
10				

ゲームプラザ・コトブキ ☆＝0（10）

埼玉県浦和市白幡５−１−28 ☎(048)838−6631

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	グラディウスⅣ（1番）	363,100	ふがく	1−6 ㊐
2	グラディウスⅣ（2番）	259,400	のび	1−5 ㊐
3	グラディウスⅣ（3番）	632,500	KAZ	2−2 ㊐
4	グラディウスⅣ（4番）	432,800	ビバ!! CRF C.Cガールズ	1−8 ㊐
5	グラディウスⅣ（5番）	396,100	ちぇる	1−7 ㊐
6	グラディウスⅣ（6番）	469,800	圭ちゃん	1−8 ㊐
7	ストリートファイターEX2（ガイル）	2,185,100	のび	ALL ㊐
8	ストリートファイターEX2（カイリ）	2,076,000	2ストロークジャンキーズ	ALL ㊐
9	ストリートファイターEX2（チュンリー）	1,936,200	ふがく	ALL ㊐ ガルダー落ち
10	ストリートファイターEX2（ほくと）	1,876,400	ふがく	ALL ㊐ カイリー落ち

ゲームコーナー・ヤングパレス ☆＝12(50)

千葉県鴨川市横渚884−６ ☎(0470)93−6431

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
★	ストリートファイターZERO3（豪鬼）	7,108,800	ジャスティスメンからのおみやげに感激七五三	ALL ㊐ ALL㊣ ノーマルモード
★	ストリートファイターZERO3（ロレント）	6,434,400	AES シ 西 キラートマト氏に感謝	ALL ㊐ ノーマルモード
3	ストリートファイターZERO3（コーディー）	6,740,000	ハードへポイ？（えど氏に感謝）	ALL ㊐ ノーマルモード
4	ストリートファイターZERO3（元）	5,274,000	ハードートラ！	ALL ㊐ ノーマルモード
5	ストリートファイターEX2（シャロン）	3,110,800	TNK−キラートマト（あと3千点足りん）	ALL ㊐ カイリ終了98万
6	ジョジョの奇妙な冒険（影ディオ）	1,568,300	AES？？−茶柱？？	ALL ALL㊣㊀ ワールド×9
7	ガンバード2（アルカード）	1,220,800	S.O.T.T	2−2 ㊐付
8	グラディウスⅣ（4番）	1,462,000	ハードユウケイワイ	3−2 ㊐付
9	グラディウスⅣ（6番）	1,333,000	ハードチャカパシゥ	3−1 ㊐付
10	ギガウイング（カーマイン）	61兆7928億2064万3650	広島式死国 WRC(STi)	ALL ノーミス 残B×5

荏原ゲームコーナー ☆＝0（435）

東京都品川区旗の台３−12−３ ☎(03)3781−4359

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	ＤＤＲ 2ndMIX（アナザー・ハード）	207,642,000	JAG−GA夫（踊りながら脱ぐ男）	ALL
2	スーパーパズルボブル（ひとりでパズル）	21,776,330	EGC TERU君（パチでボロ負け）	ALL
3	レースオン（テーマパークコース）	2′05″56	EGC ㊍MKZ（期待のニューゲーマ？）	ALL
4	餓狼伝説W.A.（テリー・ボガード）	5′08″76	TAKA（新人バイター）	ALL
5	餓狼伝説W.A.（ビリー・カーン）	5′55″15	TAKA	ALL
6	餓狼伝説W.A.（山崎竜二）	6′08″03	TAKA	ALL
7	餓狼伝説W.A.（ギース・ハワード）	6′24″36	TAKA	ALL
8	餓狼伝説W.A.（不知火 舞）	7′04″68	毎日アニメばっかみてるダメな人	ALL
9				
10				

プレイシティキャロット巣鴨店 ☆＝17(344)

東京都豊島区巣鴨１−15−１ミヤタビルＢ１＆Ｂ２ ☎(03)3943−6735

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	ガンバード2（アルカード）	3,859,600	FRE−04−ZIN	ALL 連付 1ミス
2	ガンバード2（ヘイコブ）	3,130,800	GAP	ALL 連付 残2 B3
3	パカパカパッション（スペシャル）	1,292,600	LAC−HERO	ALL
4	500GP（ヘレス）	3′19″810	FRE−06−ZIN	ALL レースモード
5	ファイティングレイヤー（ブレア）	3,452,400	巣鴨やられ隊 SRP−NTS㊄	ALL 連付同付
☆	ファイティングレイヤー（A−JAX）	1,991,300	あみ♡♡♡♡♡♡♡♡♡♡♡♡♡♡♡♡♡	ALL 連付同付
7	ファイティングレイヤー（てつお）	1,975,500	左視骨神経麻痺でした SRP−こまつゆ	ALL 連付同付
8	ファイティングレイヤー（ジョー）	1,818,900	波動拳Uターンシステム搭載ドクター小松ゆ	ALL 連付同付
☆	ファイティングレイヤー（エクソダス）	1,728,000	DNB	ALL 連付同付
☆	ファイティングレイヤー（クレメンス）	1,587,300	坂上・ジロウ・健ーズとばされ記念NTS㊄	ALL 連付同付

ポールポジション ☆＝2（9）

千葉県千葉市中央区春日２−25−５ 三央第一ビルＢ１ ☎(043)203−1057

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	ショックトルーパーズ 2ndスカッド（ルル）	20,294,770	N.S 自己満足♡	ラスボス 2−Bルート
2	エスプレイド（J.B 5th）	33,005,740	もうやめていいスか？−MS−HAL	ALL 残♡×4
3	メタルスラッグX	1,184,910	へべれけ係長	2ボスで死んだ
4	アシュラブレード（ダメージ75%）	625,800	クリアしただけ君	ALL カーフュー
5	ナムコクラシックVol.1（ゼビウス アレンジ）	2,671,320	にんにく店長は？	E×1途中 ソル×60
6	ブラックハート	1,948,900	かぶさん	2−7 年振りにプレイしたよ
7	チョップリフター	516,700	AEX−RYU	2−3 くるみ姫×4
8	リターンオブインベーダー	240,800	PYON	16面
9				
10				

タイトーイン町田店 ☆＝３（285）

東京都町田市原町田６−14−８ ☎(042)728−8693

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
☆	ジョジョの奇妙な冒険（イギー ㊐㊍）	5,545,500	グッバイファー 通" CYR−WAR卍丸	ALL すでにモヒカン
☆	ジョジョの奇妙な冒険（影DIO ㊐㊍）	1,578,000	EGM−よっしぃV	ALL すでにモリガン
3	ジョジョの奇妙な冒険（アレッシー ㊐㊍）	2,740,800	FGN−もっひぃW（小銭をおとして…）	ALL 大仁田血まみれ
4	ジョジョの奇妙な冒険（チャカ ㊐㊍）	1,886,400	ドクター中松㊄（ガンガンやります）	ALL 蝶野も血まみれ
5	レイディアントシルバーガン（ステージ4）	14,593,540	TIM−卍丸（携帯をおとして ）	ALL 来月から本気モード！
★	ストリートファイターⅢ（オロ ㊐）	7,270,200	TIM−PYO（鈴木あみ派）	ALL WARスナイパー有り
7	ストリートファイターⅢ（ネクロ ㊐）	5,513,700	外○要一㊄ 打倒ノック♡	ALL カツラ×1
8	VJ	776,600	ただ今入院中！（求ム看護婦）	ALL 性病×7
9	ナムコクラシックVol.1（ギャラガオリジナル㊐）	334,270	前へいけません	ALL
10	スーパーパズルボブル（ノーマル）	12,780,290	○添要一㊄ 超合体！	ALL カツラ×3

TiIT神保町店＆G/Zウェーブ＆T/S池袋 ☆＝１（435）

東京都千代田区神田神保町２−14−４ ☎(03)3262−2823

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	バトルギア（タイムアタックモード）	2′27″333	OOO	中級Aクラス GC8改 MT
2	バトルギア（タイムアタックモード）	2′58″593	BUN	中級Bクラス FC3S MT
3	バトルギア（タイムアタックモード）	3′03″692	KK	中級Aクラス GC8R AT
4	バトルギア（タイムアタックモード）	4′07″298	VMX	中級Cクラス AE86T AT
5	バトルギア（タイムアタックモード）	4′29″999	ROS	超上級Bクラス FC3S AT
6	パワーストーン	240,841	HM	BUR32
7	メタルスラッグX	3,231,370	FNC	
8	スーパーパズルボブル（ノーマルモード）	27,403,590	AOR	6−5
9	ドラゴンセイバー	727,200	OQVAN	ALL 連付 残×1
10	バイパーフェイズワン	3,270,188	DOP	連付

熊谷＆柏ガリバー ☆＝１（40）

埼玉県熊谷市筑波２−49熊谷駅前ビル１F&B１ ☎(0485)21−7821

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	ＤＤＲ 2ndMIX（マニアック）	412,795,800	壊し屋	ALL
2	パカパカパッション	1,251,600	一応自己ベスト まだやります。	ALL スペシャル 95−95−93−93
3	ビートマニアⅡDX	2,331	TNS	エキスパート テクノ
4	ビートマニアⅡDX	2,104	狂気！ SKA㊀㊉ デビルハンド西村	エキスパート ボーカル
5	ビートマニアコンプリートMIX	734,175	RAVE㊀できる？ デビルハンド西村	REG→HHS→MIN→WG
6	ギターフリークス（エキスパート）	31,329,800	ミッキータカハシ	
7	Gダライアス（vゾーン）	38,533,630	てゆーか優香 YUKA−J.K	ALL ㊐
8	NBAプレイバイプレイ	202	J	ALL インディアナペイサーズ使用
9	ガンバード2（マリオン）	2,425,600	まだ安定していません D.G	ALL ㊐ B＝1
10	レイフォース	8,881,800	KTZ	ALL ㊐

ゲーム倶楽部大船店 ☆=1(45)
神奈川県鎌倉市大船1−23−28万屋ビル1F ☎(0467)44−1963

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	テトリス・ザ・グランドマスター	10'34"16	会社にバイトにテトリスに子供? JIN	GM
2	D D R 2ndMIX (アナザ −)	162,731,000	DYM A H L	be ieve→ ナオキ→バ ンmax
3	ストリートファイターZERO3 (キャミイ)	3,182,500	MICRO	X−ISM
4	バーチャストライカーVer '99.1	+11	LIN	オランダ使用 ランク B'
5	ストリートファイターZERO3 (さくら)	3,542,100	ポケステそうさく中	X−ISM
6	ストリートファイターZERO3 (リュウ)	3,974,700	リュウ	X−ISM
7	ストリートファイター Ⅲ2nd (エレナ)	4,351,300	エレナ最強?	ALL 3rdに向けて練習中
8	ロジックプロアドベンチャー	172,425	1.Y	ALL 6時間くらい必要
9				
10				

P.C立川店 ☆=5(18)
東京都立川市柴崎町3−3−9 ☎(042)524−1156

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
☆	レイクライシス (WR−01R)	20,598,640	店員O.K	ALL NO 17使用 クリアボーナス50万落
☆	レイクライシス (WR 02R)	22,104,330	豪華キャストで贈る☆レイグラフィティ4649	ALL 1位460万 自己ベ503万)
3	グラディウスⅣ (4番)(連)	1,513,900	3−2から復活(わ)	3−4 フォースフィールド
4	ギターフリークス (エキスパート)	50,360,200	Dio	ALL
5	Xマルチプライ	17,276,400	やっとつながったっス(わ)	2周ALL とりあえず満足って感じ(笑)
6	コナミ80sアーケードギャラリー (サーカスチャーリー)	999,990	徳永 潤	楽しかったです カンスト!
7	ガンバード2 (タビア)	1,187,600	ごんべ	2 2
8	バカバカパッション	556,870	SHO(天砕寺咲)	ALL (ゲロッパ→ミルカ→ゲロッパ)
9				
10				

中央プラザ鷺宮店
東京都中野区鷺宮3−19−15ダイアパレス1F ☎(03)3336−4048

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	ジョジョの奇妙な冒険	2,460,500	KAZ	ジョゼフ
2	ジョジョの奇妙な冒険	2,173,000	ほりさん	ポルナレフ
3	ジョジョの奇妙な冒険	2,123,800	ほりさん	ポルナレフ
4	ジョジョの奇妙な冒険	1,382,200	和幸	DIO
5	月華の剣士 第二幕	2,086,300	タロウ	ALL 守矢 L4
6	月華の剣士 第二幕	41人斬り	KAZ	斬鉄
7	月華の剣士 第二幕	34人斬り	英国BBC	李烈火
8	月華の剣士 第二幕	31人斬り	英国BBC	李烈火
9	月華の剣士 第二幕	27人斬り	DAI	鷲塚慶一郎
10				

ゲームセンターUFO伊勢原店 ☆−0(131)
神奈川県伊勢原市伊勢原1−4−23 ☎(0463)94−4519

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	バトルガレッガ (4号機)	2,717,290	ロースコア	ALL
2	グラディウスⅣ	1,539,300	CVM−XAV(㊥)	3−4 3番機
3	バカバカパッション	1,258,190	CKN	ALL スペシャル
4	グラディウスⅣ	2,219,680	NO NAME	3−10 連なし
5	メタルスラッグX	3,171,060	VID	
6	テトリス・ザ・グランドマスター	12'10"33	KYO	
7	レイブレーサー	4'37"488	TKM	6周設定 初級
8	レイブレーサー	5'06"171	ORE	6周設定 中級
9				
10				

プレイスポットすーるぽん ☆−0(49)
東京都渋谷区渋谷1−27−1 ☎(03)3407−7313

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
★	ストリートファイターEX2 (シャドウガイスト)	3,384,000	C.T.I.A−VAP	ALL カイリ111万 爪×8 (連)(同)付
2	ストリートファイターEX2 (C.ジャック)	3,062,600	C.T.I.A−VAP	ALL カイリ96万 爪×6 (連)(同)付
3	ストリートファイターEX2 (カイリ)	2,731,100	C.T.I.A−VAP	ALL (連)(同)付
4	ストリートファイターEX2 (ガルダ)	3,501,800	ED.	ALL (連)(同)付
5	ストリートファイターEX2 (ケン)	3,280,300	CYCLONE −NEC(爆乳放棄?)	ALL カイリ106万 爪×4 (連)(同)付
6	ストリートファイターEX2 (バルログ)	2,714,200	いとー	ALL (連)(同)付
7	鉄拳3 (風間 仁)	1'44"31	JAG−B D (川崎の種馬)	ALL 負けあり わりとキマった!(同)付
8	スペースボンバー (バージョンB)	4,635,100	にゃごご	6−1 ※5機設定 (連)付
9	スーパーストリートファイターⅡ (ザンギエフ)	1,550,200	にゃご物	ALL あと30万 (連)付
10	ボンバーマンワールド	2,172,200	なぞのひと	ALL

Jogo江古田店 ☆−2(188)
東京都練馬区旭丘1−71−10 ☎(03)3954−9261

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	餓狼伝説W.A. (ビリー)	3'22"50	たり	ALL (連)
2	餓狼伝説W.A. (キム)	3'41"65	伝書バト	ALL (連)
3	餓狼伝説W.A. (アンディー)	3'44"83	たり	ALL (連)
4	餓狼伝説W.A. (李香緋)	4'05"16	萌えるレスキュー魂! 救急戦隊もへ386	ALL (連)
5	餓狼伝説W.A. (ヤマザキ)	5'34"18	キジバト	ALL (連)
6	餓狼伝説W.A. (ジョー東)	5'50"16	なんとなく。	ALL (連)
★	ストリートファイターZERO3 (サガット)	5,502,100	スタチャの歌姫にメロメロ♡ 江藤 恵	ALL (連)
8	ストリートファイターZERO3 (バルログ)	5,372,500	エルセーヌキックにメロメロ♡ まいん	ALL (連)
★	ストリートファイターZERO3 (コーディー)	6,870,000	堤さんのモヒカンにメロメロ♡ 鳩	ALL (連)
★	ストリートファイターEX2 (ハヤテ)	3,315,600	えど …鳩	ALL (連)

ハイテク遊園ニュースター ☆=1(5)
山梨県甲府市国母5−20−16 ☎(055)228−8923

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	グラディウスⅣ (5番)	1,406,700	YM	3 2
2	マジカルテトリス チャレンジミッキー	731,704,400	もう少し、あと少し	アップダウン ALL 18×1、15×1
3	メタルスラッグX	3,952,470	KKK	6面
4	ストライカーズ1945Ⅱ (疾風)	2,131,700	牛…東條角田	2−6
5	VJ	2,057,200	NASB	ノーマル
6	ビートマニアコンプリートMIX (EX−SPECIAL)	1,919	NASB	1コインALL
7	電車でGO!2 3000番台 (東海道線 207系)	338.5km	特急かいじ102号? 正昭行き停車駅正昭駅	エクセレント3回 残250秒
8	ジョジョの奇妙な冒険 (承太郎)	2,411,300	K.M	1コインALL
9	バトルギア (弩級)	3'27"551	ZGF−PAX	DC2 AT
10	バトルギア (弩級)	3'35"031	ZGF−PAX	EK9 AT

AMランド・ケンタゴン ☆=4(5)
東京都新宿区百人町1−10−7 ☎(03)5386−2460

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	グラディウスⅣ (1番)	1,028,100		2 5
2	グラディウスⅣ (3番)	1,120,000	L W 鳥	2−8
3	グラディウスⅣ (5番)	882,100	修業中	2−4
4	グラディウスⅣ (6番)	1,406,100	MOR Y F さくっ(あ)	3 4
5	ギガウイング (カーマイン)	168兆4182億4511万4860	HDK	ALL
6	ギガウイング (雷迅)	113兆7357億4385万8470	HDK	ALL
7	ギターフリークス (ノーマル)	32,451,300	本物弾けません 偽ター部員3号	エキストラ有 ALL
8	テトリス・ザ・グランドマスター	10'20"10	P.O	ALL GM LV999
9				
10				

東京レジャーランド小岩店 ☆=4(28)
東京都江戸川区南小岩8−15−3 ☎(03)5668−8411

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	グラディウスⅣ	1,918,300	鴨川さん	4番 3・5抜けがけ
2	エスプレイド	31,943,910	Y Mスターダストからの使者	ALL いろり1ミス
3	D.D.R.2ndMIX	389,332,910	たかを	マニアック ミラー→ゲット→パラマ
4	クレイジータクシー	$2,175,137	D M DIP	GENA使用
5	ブレイカーズリベンジ (カイソウ)	23,289,200	KOS−KS	ALL
☆	デイトナUSA2 パワーエディション	2'46"351	KEN−2	MT レース・中級
7	餓狼伝説W.A.	8'57"68	KOS−CC団Q	ALL ライデン
8	餓狼伝説W.A.	6'06"83	KOS−CC団Q	ALL ギース
9				
10				

夢空間ファンタジー ☆−0(18)
長野県茅野市ちの2732−1 ☎(0266)72−5339

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	[illegible]	388,000	わしく[illegible] あすたろと!	42面
2	ガンスモーク(連)	1,018,750	すてきなレゲーありがとう! は〜ん	ラスボス 悪玉3兄弟
3	ター・ウィン40/8(連)	537,430	ANP氏来店してちょ byあすたろと	R 16]ファムス]あるよ!
4	餓狼伝説W.A.(連) (テリー)	3'57"08	F.M	ALL
5	ギガウイング(連) (ルビー)	81兆1413億4961万7920	AOM	ALL 来店ありがとう。
6	ギガウイング(連)	34兆714億1567万7560	Y.T	ALL
7	D.D.Rインターネットver (ANOTHER)	370,190,100	RE	ALL 参考記録 4曲 曲数増えてる
8	D.D.Rインターネットver (マニアック)	326,084,100	NAO	ALL 4曲 ALLコンボ
9	D.D.Rインターネットver (ハード)	302,417,200	OGE	ALL 4曲 +EXTRA
10	テトリス ザ・グランドマスター	10'04"33	NOV	来店ありがとう。また来てね。

AMフォーラム・モア ☆=2(4)
東京都新宿区新宿3−23−14 ☎(03)3354−2598

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	バカバカパッション	1,260,630	[illegible] チームシュ	ALL3連ミター 96 96 94−93
2	テトリス・ザ・グランドマスター	10'24"21	(鳳)子ちゃん	ALL GM
3	ガンバード2 (連)付 (バルピロ)	2,860,600	よる450	ALLB2残あり1c15 残機つぶしあり
4	レイディアントシルバーガン (STAGE−2)	21,400,260	シルやり会−ボ敵	ALL (連)(同)付 5面600万落ち
5	レイクライシス (WR−01R)	18,743,810	XRX−ゆのっぴい	裏ALL残0残機つぶし 110万
6	バトルガレッガ (連)付 (ボーンナム)	16,129,600	Y S 333	ALL 5面1089万 BH2、177万
7	レイストーム (R GRAY 1)	16,463,100	KTZ	ALL 6ボスで1ミス
8	レイフォース (連)付	9,075,700	NIS	ALL
9				
10				

トライアミューズメントタワー ☆=16(78)
東京都千代田区外神田4−3−10 ☎(03)5295−2345

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	ギガウイング (カーマイン)	[illegible]	[illegible]スター1[illegible] 「うーん」×3	ALL6ボスごめんねいあみちゃん
2	ギガウイング (ヴィーダシュタント)	147兆2127億260万5190	津田沼4bitパンダ 「うーん」×0	ALL ことちゃん
☆	パイロットキッズ	8,155,800	[illegible]ZAC Ritear[illegible] 6番弟子	2周ALL シェンノ使用、残0
4	スーパーパズルボブル	258,001,330	PCEマニアY.Y	ALL パズルモード ふつう
5	グラディウスⅣ (1番)	1,600,900	お絵描き大好きSAMだ!!	3−4 基板マニアでしょ?
6	グラディウスⅣ (2番)	1,596,300	スガワラ	3 4
7	グラディウスⅣ (5番)	1,506,600	スカワラ	3 4 デタラメ
8	ガンバード2 (マリオン)	3,666,400	ムークSWY	ALL 残3 B7
☆	ビートマニアコンプリートMIX (コース2)	2,172	KBSG−ALPHA	998−176−22 0−0
10	クルクルランド	337,490	魔剣道・剣野舞	49面

プレイシティキャロット松本店 ☆=1(55)
長野県松本市中央1−3−7セントラルビルB1 ☎(0263)35−6744

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	ガンバード2 (アイン)	2,096,700	(改)おさる 立川の皆様、遠征の際	2−6 (連)付 10万×2
2	ガンバード2 (マリオン)	1,838,100	TAD にはお世話になりまし	2−6 (連)付 10万×1
3	ガンバード2 (アルカード)	1,779,200	TAD た。	2−6 (連)付 10万×1
4	ガンバード2 (バルピロ)	1,460,500	(改)おさる	2−3 (連)付
5	ガンバード2 (ヘイコブ)	1,244,900	(改)おさる	2−3 (連)付
6	こんこんシューティング (初級)	928,150	キュウリ大臣 R B	ALL (連)付 ノーミス
7	ギガウイング (カーマイン)	83兆6099億2715万9300	アルカードセブン	ALL (連)付
8	ギガウイング (ヴィーダシュタント)	40兆[illegible]億5609万[illegible]240	アルカード 2×1	ALL (連)付
9				
10				

ジョイフルランド日ノ丸・狛江店 ☆=5(5)
東京都狛江市和泉1−29 21 ☎(03)3489 6074

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	グラディウスⅣ (1番)	1,324,600	京城モドキ	3−3
2	グラディウスⅣ (2番)	1,472,600	平城モドキ	3−4
3	グラディウスⅣ (4番)	1,944,300	フニャ夫モドキ	3−4
4	電車でGO!2 3000番台 (東海道線)	238.5km	K・Y	223系 ALL
5	ストリートファイターZERO3 (さくら)	4,440,700	トヴィ	ALL X−ISM
6	ストリートファイターZERO3 (ケン)	2,438,200	K Y	ALL Z ISM
7	ビートマニアコンプリートMIX (コース1)	1,545	ACE	
8	ビートマニアコンプリートMIX (コース2)	1,583	K T	
9	ビートマニアコンプリートMIX (スペシャル)	1,768	ACE	
10				

ゲームセンター・ポパイ ☆−2(36)
東京都足立区綾瀬4 9 31 ☎(03)3620−4873

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	グラディウスⅣ	800,400	MND−COTTON100%	2−3 6 F
2	エスプレイド	34,483,740	K・U	ALL 美作いろり
3	ガントレットレジェンド	102,716	MND−COTTON100%	ALL タイグレス
4	ジョジョの奇妙な冒険	2,487,800	KKC	花京院 ALL
5	ジョジョの奇妙な冒険	1,698,000	MND−COTTON100%	ALL イギー
☆	D D R 2ndMIX	238,380,000	STP	ANOTHER
7	ジョジョの奇妙な冒険	1,341,400	MND−COTTON100%	ALL アレッシー
8	月華の剣士 第二幕	48人斬り	MND COTTON100%	サバイバルモード 斬鉄 力)
☆	D.D.R.2ndMIX	423,901,600	STP	MANIAC
10	D.D.R.2ndMIX	175,821,700	望月君?	BASIC

ヒットゲームBEST10

ダンス首位に迫る

プレイヤー人気ベスト10　（3/23～4/11集計）

順位	前回	ゲーム名	得点	メーカー名
1	1	ジョジョの奇妙な冒険	527	カプコン
2	2	ダンスダンスレボリューション2ndMIX	421	コナミ
3	3	ビートマニアcompleteMIX	339	コナミ
4	4	バーチャストライカー2VERSION'99	324	セガ
5	7	ギガウイング	285	カプコン
6	8	ギターフリークス	263	コナミ
7	6	ストリートファイターZERO3	250	カプコン
8	9	ザ・キング・オブ・ファイターズ'98	205	SNK
9	5	グラディウスⅣ～復活～	191	コナミ
10	10	ビートマニアⅡDX	176	コナミ

11位	パカパカパッション 150	12位	ゾンビリベンジ 119	13位	メタルスラッグX 116	14位	バーチャファイター3tb 105	15位	餓狼伝説 WILD AMBITION 97

インカムベスト10

順位	前回	ゲーム名	得点	メーカー名
1	1	ジョジョの奇妙な冒険	531	カプコン
2	2	ビートマニアcompleteMIX	434	コナミ
3	4	ダンスダンスレボリューション2ndMIX	402	コナミ
4	2	バーチャストライカー2VERSION'99	400	セガ
5	7	ギターフリークス	302	コナミ
6	5	ストリートファイターZERO3	238	カプコン
7	9	ザ・キング・オブ・ファイターズ'98	214	SNK
8	13	ギガウイング	198	カプコン
9	10	ビートマニアⅡDX	181	コナミ
10	6	グラディウスⅣ～復活～	150	コナミ

11位	パカパカパッション 128	12位	バーチャファイター3tb 120	13位	ソウルキャリバー 105	13位	月華の剣士 ～月に咲く華、散りゆく花～ 105	15位	餓狼伝説 WILD AMBITION 100

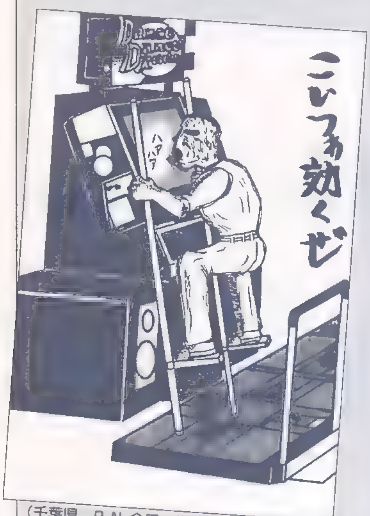
ベストテンに新機種なし

　この集計は4月ですが、この間のビデオゲームの新作はあまりなく、前回と順位はそれほど変動していない状況です。休みの時期ゲームセンターに新作が集中する傾向にありますが、学生街のゲームセンターでは常に一定スパンで新作があってほしいもの。メーカーオペレーター共に一考してほしいところです。

　さて、一番人気は対戦格闘ゲームのジョジョの奇妙な冒険です。さすがに人気は衰えてきましたが、対戦というジャンルではいまだに大きな位置を占めています。

　音楽ゲームはビートマニアcompleteMIX、ダンスダンスレボリューション2ndMIXが快調な人気。大ヒットゲームは家庭用に移植され、さらに2段構えで人気が加速するので、もう少し人気は維持されそうです。

　筐体ものでは、大型ドライブゲームのバトルギア（タイトー）とクレイジータクシー（セガ）の健闘が目立ちます。バトルギアは実車が好きなファン層をつかむ作りをしているのが人気の秘密。キャンペーンも功を奏しています。プレイヤーの目的意識を根づかせるために、このような試みを今後も期待したいと思います。



（千葉県　P.N.会田　惚君）

新作&今後の展望

　さて、このところ注目を浴びているのが新作のストリートファイターⅢ3rdSTRIKE（カプコン）。この時点では発売されていませんが、対戦格闘ゲームの新作が少ないだけに期待が高まっています。そのため、前作のストリートファイターⅢ2ndの人気が急上昇しているのが特筆に値します。このファン層を逃さないようにしていきたいものです。

　新作では、エイティングのバトルバクレイドが4月から稼動しています。地味に見えるシューティングですが、基本ならではの面白さがあります。マニア評価は分かれるかもしれませんが、プレイのしやすさは今までのシリーズで一番と思われるので今後に期待したいところです。

　シューティングにくらべて、アクション路線が当分見あたりません。ジャンルの幅からいって、クイズやパズルに健闘してほしいところです。

（石井ぜんじ）

ハイテクエンタテインメント・アーサー　☆＝0（32）

長野県飯山市大字飯山本町1169　☎(0269)62−3017

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	グラディウスⅣ（1番）	735,500	バグ多過ぎ（使えるけど）	2−4 ㊖
2	グラディウスⅣ（2番）	1,171,200	これって仕様ですか？（苦笑）	2−9 ㊖
3	グラディウスⅣ（4番）	872,700	まァのんびりとやりますわ	2−5 ㊖
4	グラディウスⅣ（6番）	1,242,400	Tencyo	2−9 ㊖
5	パカパカパッション	1,316,630	LAC−HEタレ	ALL 96 96−98−97
★	デイトナUSA2（中級）	2'47"39	ざるはま㊖隊長㊙㊑	ハードカーMT TAモード 旧Ver
★	デイトナUSA2（上級）	3'38"35	ざるはま㊖隊長㊙㊑	ハードカーMT TAモード 旧Ver
★	セガラリー（中級）	2'54"96	FFF・DC2R	ストラトスMT
★	セガラリー2（超上級）	2'36"20	FFF DC2R	[illegible]
10	セガラリー2（チャンピオンシップ）	3'58"52	QED−いちかわ	プジョーMT

グリーン・プレイランド　☆＝0（7）

岐阜県高山市西之一色町2−180高山グリーンホテル内　☎(0577)34−6077

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	パカパカパッション（スペシャル）	1,169,700	DAN	1c ALL
2	パカパカパッション（スタンダード）	306,120	DAN	1c ALL
3	パカパカパッション（練習）	71,660	DAN	1c ALL
4	てんこもりシューティング（初級）	905,440	RYO	1c ALL
5	てんこもりシューティング（中級）	1,856,450	RYO	1c ALL
6	てんこもりシューティング（上級）	2,505,130	RYO&ECG	1c ALL
7				
8	ソウルキャリバー（ソン・ミナ）	3'04"38	RYO	1c ALL
9	ソウルキャリバー（ソフィーティア）	2'54"87	RYO	1c ALL
10	アストラスーパースターズ（マロン）	17,818,800	ECG	1c ALL

アイリン夢空間　☆＝5（490）

岐阜県本巣郡穂積町稲里大西635　☎(058)327−0218

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	ギガウイング（カーマイン）	134兆4065億9071万400	コイズミトランク希望	ALL B×2
2	[illegible]（クレメンス）	1,145,400	中山貴義	ALL
3	グラディウスⅣ（6番）	1,522,700	GGE−MKC	3−4 ㊖
★	ソウルキャリバー（キリク）	1'21"30	HRS	ALL
★	ソウルキャリバー（タキ）	1'20"57	猫汁100%	ALL ㊖
★	ソウルキャリバー（吉光）	1'06"94	☆CAT'S とき坊㊖	ALL ㊖
7	ストリートファイターEX2（ダルシム）	3,118,600	G・CRUSH−ブロン	ALL ㊖
★	ストリートファイターEX2（ザンギエフ）	2,973,200	G・CRUSH−ブロン	ALL ㊖
9	ストリートファイターEX2（ガイル）	3,263,200	G SSK	ALL
10	グラディウスⅣ（4番）	7面	4番でも風車抜けられません	1−7 ㊖

オレンジハットとなみ　☆＝0（2）

富山県砺波市新又147−1　☎(0763)33−1863

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	ギターフリークス（EXPART）	48,402,300	DDT	ALL
2	ギターフリークス（ノーマル）	32,926,700	XYZ	ALL
3	餓狼伝説W.A.（キム）	9'45"65	S N	ALL
4	餓狼伝説W.A.（山崎）	11'31"08	BIN	ALL
5	餓狼伝説W.A.（ギース）	9'21"05	Y T	ALL
6	餓狼伝説W.A.（つぐみ）	11'32"78	XYZ	ALL
7	餓狼伝説W.A.（ビリー）	5'21"70	XYZ	ALL
8	餓狼伝説W.A.（舞）	9'42"78	DSI	ALL
9	餓狼伝説W.A.（アンディ）	8'53"70	DTA	ALL
10	餓狼伝説W.A.（テリー）	6'43"78	T.B	ALL

扇ケ丘レジャーセンター　☆＝13（296）

石川県石川郡野々市町高橋町86−2　☎(076)246−6406

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	ファイティングレイヤー（シャン）	2,235,800	KOSやる気だ女や−ちなぼう	ALL ㊖
2	メタルスラッグX	5,989,050	TJH	ALL 残1 捕94
3	NBAプレイバイプレイ	332	漢関口侍 改 漢関口NINJA	ALL オーランド マジック
4	ショックトルーパーズ2ndスカッド（ルル）	15,624,250	X指定ぷよぷよ本排除会員KAZ0	ALL 残0
5	ショックトルーパーズ2ndスカッド（レオン）	11,909,680	18歳未満購入禁止ソートメン[illegible]	ALL 残0
6	ショックトルーパーズ2ndスカッド（トーイ）	11,063,090	X指定CCS本排除会会員KAZⅡ	ALL 残1
7	ショックトルーパーズ2ndスカッド（エンジェル）	10,799,850	X指定ラブひな本排除会会員KAZⅢ	ALL 残1
8	サイキックフォース2012	2'55"42	SRⅢ−YAM㊐	ALL エミリオ
9				
10				

ゲームセンター・ピノキオ ☆=1 (40)

兵庫県明石市本町1-1-26 ☎(078)917-5685

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	パワーストーン (ノォッカ)	6'46"91	LMA	ALL
2	D.D.R 2ndMIX (マニアック)	305,029,700	dnpp	ALL
3	餓狼伝説W.A (山崎竜二)	5'13"73	LiR-水無	ALL
4	餓狼伝説W.A (ビリー・カーン)	4'11"41	ABCABCABC ああた気持ち	ALL
5	餓狼伝説W.A (ライデン)	5'15"46	ライデンといえば かたぞうさん	ALL
6	餓狼伝説W.A. (アンディ・ボガード)	6'20"91	くにひとくんと さくらさん	ALL
7	餓狼伝説W.A (不知火舞)	6'42"66	よういちくんと せりかさん	ALL
8	メタルスラッグX	4,087,580	ブロン ル一の人	6面
☆	バーチャストライカー2 (ウルグアイ)	+19	こがわさん	ALL
10	ギガウイング (カーマイン)	約45兆	近所のお子様	ALL

ジャスコ川西店プレイランド ☆=5 (25)

兵庫県川西市小花1-6-16 ☎(0727)59-7464

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ファイティングレイヤー (エクソダス)	1,421,300	JKP-うえぽん	ALL
2	パカパカパッション	694,100	昔はよかったねえ… Ⓐ	4曲 ALL
3	ストリートファイターZERO3 (ガイ)	3,337,400	TAKA	ALL Z-ISM
4	ティンクルスタースプライツ (メヴィウス)	2,701,517	山岡健司nattyさん元気ですぶら 一同	44Hit 残×0 ALL
5	ティンクルスタースプライツ (リアノ ティル)	2,691,353	残1 JくんnattyさんJ 元気ですか?	ALL
6	バイパーフェイズ1 (日Ver.)	3,294,822	JKPマネージャー 山内このみちゃん	7面死亡 速なし ブルージャベリン
7	ストライカーズ1945Ⅱ (震電)	2,976,700	残0鎌田真由	ALL 1周153万
8	ジョジョの奇妙な冒険 (ディオ)	1,675,800	ボブ	ALL
9				
10				

ゲームセンター・パスカル大福店 ☆=14(45)

岡山県岡山市大福134-4 ☎(086)282-6667

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ギターフリークス	74,368,100	らず	ノーマル
2	ギターフリークス	31,007,400	ととろ	エキスパート
☆	ビートマニアⅡDX	2,463	XY	EX VO
☆	ビートマニアⅡDX	2,830	K	EX テクノ
☆	ビートマニアⅡDX	1,825	ZZZあいくち	EX ストリート
☆	ビートマニアⅡDX	751,412	ZZZあいくち	7 キーモード
☆	ビートマニアⅡDX	3,435	XY	EX スペシャル
8	ポップンミュージック2	300,000	ZZZあいくち	ノーマル
9				
10				

オキモト ☆=0 (22)

広島県広島市西区南観音3-15-3 ☎(082)292-1473

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ギガウイング (ポーチカ)	[illegible]	AHO	ALL
2	ギガウイング (ヴィーダシュタント)	41兆5601億1055万330	AHO²	ALL
3	メタルスラッグX	3,837,630	Y・I	二リ
4	月華の剣士 第二幕 (刹那)	1,093,800	AAA	ALL
5	月華の剣士 第二幕 (楓)	1,311,000	TAC	ALL
6	月華の剣士 第二幕 (斬鉄)	1,689,400	Y・	ALL
7	月華の剣士 第二幕 (雪)	1,469,600	Y・I	ALL
8	ジョジョの奇妙な冒険 (ジョセフ)	2,533,400	SHiN	ALL
9	ジョジョの奇妙な冒険 (イギー)	2,544,000	SHiN	ALL
10	火激	7人目	WHO	ALL

パリオ・フィエラ・ディ・プローバ ☆=8 (16)

広島県広島市中区紙屋町2-2-17 ☎(082)242-7588

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
☆	ガンバード2 (アイン)	4,373,900	RDZ-K・M	ALL 残×3・B×9
☆	てんこもりシューティング (上級)	3,110,990	店員さんに捧げる C PLAY-岩ピン	ALL ノーミス
3	スーパーパズルボブル (VS CPU)	4,986,410	店員さんに萌え萌え C-NET ・岩ポン㊢	ALL うーるん使用
4	グラディウスⅣ (5番)	1,096,000	XRX-DMQ	2-7
5	ギガウイング (ヴィーダシュタント)	[illegible]	XRX 大魔王	ALL 会長がいたから
6	メタルスラッグX (フィオ)	3,014,850	NNS-雷電次案	5面
7	餓狼伝説W.A. (テリー)	4'04"56	K.MORI氏	ALL
8	D.D.R 2ndMIX (HARD ANOTHER)	98,606,800	DDR	ALL
9	パカパカパッション	1,236,160	AHO	ALL
10	パリオ・ホームページ		http://www.proyanet.co	.jp

タウンスポット・プレイランド ☆=12(224)

大阪府茨木市中津町4-3 ☎(0726)36-5311

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
☆	パワーストーン	5'50"41	愚知独歩	ALL フォッカー
2	餓狼伝説W.A (テリー)	3'48"80	WILLARD	ALL ㊣
3	餓狼伝説W.A (ジャン・フェイ)	3'54"83	WILLARD	ALL ㊣
4	餓狼伝説W.A (ジョー東)	5'09"98	STG-T.M 麻積付MLNO198	ALL
5	餓狼伝説W.A (山崎)	5'31"23	アイドル天使 ようこそ用高(貝志堅)	ALL
☆	三国戦記 (孔明)	4,856,900	SYG-やっこALN⑨	ALL
☆	ジョジョの奇妙な冒険 (ミドラー)	2,810,600	愚知独歩	ALL Ⓟ D×2
☆	ジョジョの奇妙な冒険 (チャカ)	2,384,000	KOS・GHQ	ALL
9	D.D.R.2ndMIX (マニアック)	416,033,200	H.I	ALL
10	グラディウスⅣ (1番、FF)	1,617,100	CYG	1C 3-5 ㊣

ゲーマーズハウス・ガンマ ☆=1 (10)

大阪府池田市石橋1-8-10ステーションプラザ3F ☎(0727)62-6780

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ギガウイング (雷迅)	109兆1151億534万7710	ELS-P&A	ALL 残×2 B×5 4000万倍
2	ギガウイング (ポーチカ)	68兆5268億6923万6270	次、がんばります。Ⓒ	ALL 残×1 B×0 約2800万倍
3	ガンバード2 (バルピロ)	1,510,100	天理ヨイトコ一度ハオイデ?ケンツキ!	2-3
4	ショックトルーパーズ 2ndスカッド(トーイ)	27,474,960	JKP-ACE	ALL
5	ショックトルーパーズ 2ndスカッド(ルル)	27,430,400	JKP-ACE	ALL
☆	ショックトルーパーズ 2ndスカッド(エンジェル)	23,413,080	JKP-ACE	ALL
7	ドラゴンセイバー	1,978,440	天理剣聖TEN	ALL ㊣ ノーミス
8	だるま道場	280,490	Ⓐ	ALL
9				
10				

コスミックプラザABC ☆=6 (111)

大阪府寝屋川市早子町18-14 ☎(0720)23-1160

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	バーチャコップ2	749,783	G	ALL
2	ジョジョの奇妙な冒険 (承太郎)	1,028,100	AAA	
3	ストリートファイターEX2 (D・ダーク)	3,294,500	KHJ	乱入×2 10万落ち カイン終了107万
★	ウインターヒート (クロスカントリー)	4'35"39	KHJ	ノルウェー
5	メタルスラッグX	5,096,150	米食いてぇ中佐 (うるち米)	
6	ギガウイング (ヴィーダシュタント)	50兆9397億1645万5280	YUU	7面
7	ギガウイング (カーマイン)	73兆548億4507万840	はじめちゃん	7面
8	イメージファイト	591,500	A	2-2
9				
10				

タイトーイン002スタジアム ☆=2 (330)

大阪府豊中市玉井町1-9-3 ☎(06)6844-0586

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
☆	ギガウイング (ヴィーダシュタント)	[illegible]	CYCLONE HURRICANE	ALL ノーミス B×6 4700万倍
2	ギガウイング (カーマイン㊣)	165兆2920億7126万5650	ⒽYAⓃ²	ALL 2ミス
☆	ギガウイング (雷迅㊣)	129兆2243億405万1230	CYCLONE HURRICANE	ALL ノーミス B×6 4010万倍
4	ギガウイング (アイシャ㊣)	102兆5856億4738万6830	低くてスイマセン	ALL 2ミス 3400万倍
★	ストリートファイターEX2 (カイリ)	3,267,200	CST	ALL 爪×5 カイン終了時110万
6	ストリートファイターEX2 (ケン)	3,255,700	CYCLONE NEC	ALL 爪×5 カイン終了時103万
7	ストリートファイターEX2 (D.ダーク ㊣㊥)	3,220,600		ALL 爪×4
8	テトリス・ザ・グランドマスター	10'12"98	ⓀYOⓃ²	ALL GM
9	ティンクルスタースプライツ	2,153,300	○城	ALL 残×1 MAXHIT66
10	ブレイゾン㊣	3,737,300	アーマゲドン	ALL ノーミス パーフェクト×1

アババ天神橋&チャレンジャーガムガム店 ☆=4 (18)

大阪府大阪市北区天神橋3-9-11 グランピア扇町ビル1F ☎(06)6357-6677(アババ天神橋店)

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
☆	ギガウイング (カーマイン)	180兆5232億2602万2690	ⓀYOⓃ²	ALL
2	餓狼伝説W.A.	3'43"36	SYG-MIYA-彗星	ALL アンディ・ボガード
☆	餓狼伝説W.A.	4'14"71	MIZ神-ZZZ	ALL 山崎 Ⓖ
4	ガンバール (ビギナー)	170,952	咆哮野郎-まJU	ALL Ⓖ
5	ガンバード2 (アイン)	4,233,000	RDZ-K・M	ALL
6	ガンバード2 (アルカード)	3,624,300	1周目1ミス。	ALL
★	スカルファング (チェイスモード)	29,722,300	S・N	ALL SIF使用
★	スカルファング (オートモード)	20,203,800	S・N	ALL SIF
★	ロックマン (ストーリー3)	1,615,600	咆哮野郎-まJU	ALL フォルテ
10				

ゲームプラザ・イエローハット ☆=0 (174)

愛知県名古屋市中村区則武1-11-9 ☎(052)453-5857

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	D.D.R 2ndMIX (アナザー)	189,365,300	SOLID AMC㊣	AM・DUB・パラMAX
2	ギターフリークス (エキスパート)	19,323,600	ABE	ALL
3	ギターフリークス (スピードエディション)	9,395,100	えくすたあ	ALL
4	パカパカパッション (スペシャル)	1,308,410	LAC HERO	ALL
5	てんこもりシューティング (上級)	2,885,980	たこまる㊣㊣ (ジークバク)	ALL 残×2
6	デイトナUSA2 (初級)	2'17"60	氷の国	新入荷
7	デイトナUSA2 (初級タイムアタック)	2'19"07	氷の国	しかも日バージョン
8	デイトナUSA2 (中級タイムアタック)	3'15"56	氷の国	パワーエディションしてほしいなあ。
9				
10				

遊ingポイント・セオラ ☆=5 (11)

滋賀県草津市大路1-7-12 ☎(077)562-0428

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
☆	グラディウスⅣ (1番)	1,735,300	近江からの使者	3-8 FF ㊣
2	グラディウスⅣ (2番)	1,185,900	J・O	3-4 FF ㊣
3	グラディウスⅣ (4番)	1,829,800	近江からの使者	3-6 FF ㊣
4	グラディウスⅣ (6番)	1,352,800	J・O	3-4 FF ㊣
5	ゾンビリベンジ (スティック)	1,261,180	SGL-ADD アクションは大魔OH!	クリア後スコア確認有 1コインALL
6	ゾンビリベンジ (雷迅)	37兆6373億9426万9530	T・O NCB	ALL 残1 ボム0
7	ギガウイング (ヴィーダシュタント)	54兆3374億8564万7550	理緒ちゃんはピカ○ュウじゃない!ZTT㊣	ALL 残0 ボム1
8	スーパーパズルボブル (ノーマル)	64,928,280	SGL-ADD-OH!!	Q-3
9	スーパーパズルボブル (対戦)	15,110,880	滝川尉右衛門	ALL うーるん
10	ビートマニアコンプリートMIX (ハード)	731,680	Afro	ALL

GAME'S WiLL ☆=15(465)

京都府京都市左京区一乗寺高槻町20-1 ☎(075)711-1435

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ギガウイング (ヴィーダシュタント)	132兆9868億1150万7500	ピコウインガー1号	ALL ㊣ B×6
☆	ジョジョの奇妙な冒険 (承太郎)	5,451,100	L2A-GYO	ALL ㊣㊣
3	ジョジョの奇妙な冒険 (イギー)	5,280,000	男のスライディング	ALL ㊣㊣
☆	スリルドライブ (EUROPE)	3'28"68	WZH	ALL
☆	スリルドライブ (JAPAN)	3'32"20	FGM-LSD	ALL
6	パカパカパッション	1,296,270	かみのやま	ALL
★	ライデンファイターズ2 (グリフィン)	109,020,870	XRX-いしはらくん	ALL ㊣ 2P側
8	Gダライアス (Eゾーン)	34,210,180	L2A-大明神	ALL ㊣
9				
10				

GAME'S DARGON ☆=0 (47)

京都府京都市上京区千本通り下立売下ル小山町888ドルスⅡ1F ☎(075)822-3017

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ギガウイング (ヴィーダシュタント)	[illegible]	ALL	ALL
2	ギガウイング (カーマイン)	47兆5807億7011万1700	GSX400S	ALL ㊣
3	ギガウイング (ポーチカ)	36兆405?億615万5750	GSX400S	ALL ㊣
4	パカパカパッション	1,170,040	CHK	ALL ドラム→ドラム→ギター→ドラム
5	グラディウスⅣ (3番)	200,800	申請大臣	1-3 ㊣
6	グラディウスⅣ (6番)	110,400	申請大臣	㊣ 1-3
7	グラディウスⅣ (2番)	112,400	申請大臣	㊣ 1-3
8	グラディウスⅣ (5番)	251,200		㊣ 1-5
9				
10				

GAME'S MILK ☆=0 (86)

京都府宇治市大久保町北ノ山101-5 ☎(0774)44-5770

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ギガウイング (雷迅)	61兆6893億5161万3290	だれかやって〜	ALL ㊣
2	ギガウイング (カーマイン)	101兆6404億6010万8450	+αがわかりません	ALL ㊣
3	ギガウイング (ヴィーダシュタント)	69兆4189億7085万5030	高校生がんばれ!	ALL ㊣
4	ギガウイング (ポーチカ)	79兆8528億3943万250	やる気ねぇっす	ALL ㊣
5	ショックトルーパーズ 2ndスカッド(トーイ)	26,394,100	との仕様 T	ALL
6	パカパカパッション	1,204,250	GSK	ALL
7	パズルループ (とことんモード)	2,545,250	GSK	ALL
8	月華の剣士 第二幕 (辻斬りモード)	48人斬り	TNK	響使用
9	ジョジョの奇妙な冒険 (若ジョセフ)	1,286,400	FUJ	ALL
10				

アミューズメント・ラージ ☆=2(17)

福岡県山門郡三橋町大字下百町6-6栄和第一ビル1F ☎(0944)73-9408

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ギガウイング(カーマイン)	[illegible]	[illegible] YST-すみれ焼	ALL 残×1 [illegible]
2	ギガウイング(ポーチカ)	55兆3471億4482万5310	ALS-JOKER	7面
3	ギガウイング(雷迅)	[illegible]	ナイト司団第7ヴァイフン調理人?	7面 がんばります
4	ジョジョの奇妙な冒険(アヴドゥル)	4,695,700	やる気ナシナイト団長AMX4	ALL [illegible]
5	[illegible](コース1)	1,606	[illegible]	ALL 全然だめ
6	[illegible](コース2)	1,972	じゃましてごめんなさい。	ALL まったくだめ
7	[illegible](コース3)	1,625	YST すみれ焼[illegible]	ALL ホントにだめ
8	[illegible](スペシャル)	1,763	[illegible]	ALL だめ人間
9				
10				

チャレンジバンバン ☆=5(159)

愛媛県松山市道後樋又4-29 ☎(089)924-5583

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ジョジョの奇妙な冒険(ンヴァニラ・アイス)	3,063,700	FAD-DA	ALL ALL ⓟ D×7
2	ジョジョの奇妙な冒険(チャカ)	2,362,300	ひげの王者けいた	ALL
3	ジョジョの奇妙な冒険(ルル)	28,227,980	SH	ALL
4	ストリートファイターZERO3(E・本田)	5,520,600	FAD IDA	ALL P×7
5	ファイティングレイヤー(クレメンス)	1,544,700	ひげの王者けいた	ALL
6	怒首領蜂(C TYPE)	259,905,740	AGO	2周ALL
7	[illegible]シューティング(中級)	1,718,130	アナコンダ	ALL
8	ジョジョの奇妙な冒険(若ジョセフ)	1,321,000	デ ボスペクター	ALL [illegible]
9				
10				

アメニティスペースOZ ☆=0(40)

山口県小野田市西高泊664-3 ☎(0836)84-5147

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	D.D.R. 2ndMIX(ハード・アナザー・ダブル)	241,231,600	SFP 会長	[illegible] 宇部新川店
2	D.D.R. 2ndMIX(ハード・マニアック)	400,853,600	T・S	宇部新川店
3	D.D.R. 2ndMIX(ハード ダブル)	166,044,000	AFP コウヘイ	小野田店
4	D.D.R. 2ndMIX(ハード アナザー)	227,482,200	AFP やっちゃん	小野田店
5	スーパーパズルボブル(ノーマル)	67,062,570	COOL	BDGKPW [illegible]
6	ギターフリークス(ノーマル)	41,498,200	AA	山口店
7	ギターフリークス(エキスパート)	30,741,700	[illegible]	山口店
8	ビートマニアIIDX(7keys)	676,904	AFP	山口店
9	グラディウスIV(3番)	1,006,300	シバラク先生	1c 2-6 ダブル
10	パカパカパッション(スペシャル)	1,263,790	ポコポコ-HSK	1c ALL 小野田店

PLAY-HOUSEアスカ ☆=0(6)

佐賀県伊万里市浜町5番街エル・アスカビル2F ☎(0955)23-2895

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ギガウイング	[illegible]	Mr I O	ALL ルビー
2	ソウルキャリバー	1′33″46	Mr-AZX	ALL ソフィーティア
3	メタルスラッグX		ハイスコア募集中!	ALL
4	ジョジョの奇妙な冒険	1,484,100	Mr-END	ALL ミドラー
5	餓狼伝説W A	6′47″70	Mr RUS	ALL ギース
6	ストリートファイターZERO3	2,913,600	Mr GGG	ALL ブランカ
7	月華の剣士 第二幕	1,810,600	Mr RUS	ALL 斬鉄
8	サイキックフォース2012	3′51″69	Mr-HER	ALL ゲイツ
9	超鋼戦紀キカイオー	3,020,200	Mr-Y・M	ALL ワイズダック
10	リアルバウト餓狼伝説2	1,355,900	Mr-Y・S	ALL 山崎

モンキーハウス本館 ☆=41(514)

福岡県福岡市中央区六本松2-6-7 ☎(092)731-0052

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
☆	ジョジョの奇妙な冒険(アヴドゥル)	5,009,600	N.D.C.K KBN [illegible]	ALL [illegible]
2	パワーストーン	6′54″84	A&C M R	ALL [illegible]
☆	ジョジョの奇妙な冒険(花京院)	4,663,000	NDCK KBN[illegible]	ALL [illegible] 30万落ちD10強い
☆	マジカルテトリスチャレンジミッキー	999,999,999	G.M.C.説教げえむのこんちゃん㊗	ALL 全消しなし
☆	パズループ(とことんモード)	2,816,600	G M C 説教T・H[illegible]	ALL
☆	パズループ(ステージモード)	116,749,010	G M C 説教T・H[illegible]	ALL [illegible]
☆	ファイティングレイヤー(ジャース)	2,417,600	HE[illegible]	ALL 20万落ちバレン強い
☆	ファイティングレイヤー(ラン)	2,145,800	HIE㊗	ALL [illegible]
☆	ファイティングレイヤー(ホン)	3,018,400	TTM	ALL [illegible]
☆	ファイティングレイヤー(鉄雄)	2,266,500	TTM	ALL [illegible]

丸久小郡店ファミリーランド ☆=0(10)

山口県吉敷郡小郡町矢足 ☎(0836)31-6015

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	パワーストーン(フォッカー)	9′56″83	EDY	1cALL
2	パワーストーン(ガルダ)	10′39″23	S Y	1cALL
3	パワーストーン(ガンロック)	10′27″69	YOU	1cALL
4	超鋼戦紀キカイオー(ゴウライ)	3,474,000	EAT	ヒーローチャレンジモード
5	ジョジョの奇妙な冒険(ポルナレフ)	1,289,600	SHO	1cALL
6	ミックスアドベンチャー(トム)	532,360	MMM	1cALL
7	ストリートファイターZERO3(ザンギエフ)	3,380,900	逢美ひうよ	1cALL
8	ストリートファイターZERO3(ザガット)	3,172,900	よーすけ	1cALL
9				
10				

ゲームプラザ白山 ☆=8(241)

熊本県熊本市九品寺5-15-7 ☎(096)362-2711

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	三国戦記(カンウ)	4,041,100	ウ キ MST	1cALL
2	三国戦記(ショカツリョウ)	3,992,000	気合のダッシュⒶ IDE	1cALL
3	三国戦記(チョウウン)	3,932,100	EXR	1cALL
4	三国戦記(チョウヒ)	3,693,000	EXR	1cALL
5	三国戦記(コウチョウ)	3,124,100	ウ キ-MST	1cALL
6	三国戦記(チョウリョウ)	2,843,100	[illegible]	1cALL
☆	NBAプレイバイプレイ(ペイサーズ)	336	説教KMM	1cALL [illegible]
8	スーパーパズルボブル	7,996,460	えろす[illegible]	1cALL
9	[illegible](スペシネフ)	3′43″39	[illegible]	1cALL てきとー
10	メタルスラッグX	4,289,610	あたり!	6面死亡

サブカルチュア ☆=5(181)

福岡県筑紫野市二日市北1-2-3黒崎ビル ☎(092)922-9010

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ジョジョの奇妙な冒険(アヴドゥル)	4,550,400	つながんないよ YST MUGEN	ALL ALL Ⓟ×6, D×6
2	ジョジョの奇妙な冒険(花京院)	2,442,900	AKY	ALL [illegible]
3	餓狼伝説W.A.(キム)	3′42″51	ギースが暴れたぁ~!㊗長	ALL [illegible]
4	餓狼伝説W A(つぐみ)	4′28″08	[illegible]	ALL [illegible]
5	ギガウイング(ヴィーダシュタント)	[illegible]	16さい	ALL [illegible] 残×0, B×1
6	D D R 2ndMIX(マニアック)	365,354,800	EGG	ALL
7	ビートマニアIIDX(ノーマル)	719,824	VJかわいそうっすね [illegible]	ALL Ⓟ×3 エクストラ有
8	ギターフリークス(ノーマル)	46,076,600	ひぶのが嫌いです!! [illegible]	ALL
9				
10				

えの木朝倉店 ☆=11(43)

高知県高知市旭町3-104 ☎(0888)25-3293

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
☆	バトライダー Ver B(上級)	27,963,830	[illegible]	ALL [illegible]
2	ギガウイング(カーマイン)	100兆2917億7175万8860	ノーボムは難しい [illegible]	ALL 残×0 ボム×2
3	ビートバスターズセカンドナイトメア	1,324,500	肩がいたい TOR	ステージ4
4	フレームガンナー	580,000	[illegible]	ALL ティアラ
☆	ショックトルーパーズ 2nd(レオン)	24,137,740	[illegible]	ALL [illegible]
★	ストリートファイターEX2(D・ダーク)	3,396,800	[illegible]	ALL 連同 [illegible]
★	ストリートファイターEX2(バルログ)	3,279,200	オレの新スーパーア[illegible]	ALL 連同 [illegible] K終了108万
★	ストリートファイターEX2(ダルシム)	3,186,900	[illegible]	ALL 連同 [illegible] K終了106万
★	ストリートファイターEX2(ユウ)	3,159,100	[illegible] BBC	ALL 連同 [illegible] K終了99万
10	ストリートファイターEX2(シャロン)	3,052,800	バット男には負けもはん!(爆敗) 詐欺師	ALL 連同 K終了101万

ゲームスポット・フォーカス ☆=0(4)

大分県大分市天広町1-1-5 ☎(097)532-4355

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ギガウイング(ヴィーダシュタント)	[illegible]	[illegible] DUO	ALL [illegible] だよ~byAve
2	ギガウイング(ポーチカ)	[illegible]	夢生F友会 ACE・K	7面 [illegible]
3	ギガウイング(雷迅)	[illegible]	[illegible] DUO	ALL [illegible]
4	ギガウイング(カーマイン)	48兆1549億4411万4280	K夫	ALL キャプコマもあるよー!
5	ギガウイング(雷迅)	[illegible]	真生F友会 花屋OBQ	5面 お元気ですか~? byAve
6	月華の剣士 第二幕(示源)	1,302,700	EVE [illegible]	ALL [illegible]
7	月華の剣士 第二幕(小次郎)	1,185,900	EVE どーん	? KYO君も元気ですか~?
8	月華の剣士 第二幕(嘉神)	1,138,900	JYO	ALL
9	弾銃フィーバロン(ノーマルAタイプ)	2,503,143	オレ的ブーム JYO	4面 ボム-4遠
10	ストリートファイターZERO3(さくら)	5,013,900	[illegible]	ALL ノーマルモード

ホワイトハウス箱崎店 ☆=1(85)

福岡県福岡市東区箱崎6-1-2松本ビル1F ☎(092)641-9415

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ギガウイング(カーマイン)	[illegible]	[illegible]	ALL 連付き
2	ギガウイング(ヴィーダシュタント)	[illegible]	K M	ALL 連付き
3	Gダライアス(ノーマル)	53,494,160	[illegible]	ALL [illegible] もっと練習します
4	パカパカパッション(スペシャルモード)	1,296,840	上	ALL 97-96-97-96
5	ビートマニアコンプリートMIX(インターネットランキング)	1,843	烈矢かわいすぎ 夏コミいきたい㊗	ALL コース2
6	ビートマニアコンプリートMIX(インターネットランキング)	1,619	[illegible]	ALL コース3
7	ビートマニアコンプリートMIX(インターネットランキング)	1,784	㊗	ALL コース4
8	鉄拳3(フォレスト・ロウ)	3′00″50	月華もかれたね あかりめ [illegible]	
9				
10				

タイトーイン空港通り店 ☆=0(36)

愛媛県松山市南斉院町17-5ウエストヒル1F ☎(089)973-1381

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	レイクライシス(WR-01R)	16,140,190	SUR-Y Y[illegible]	ALL MAP27
2	レイクライシス(WR-02R)	17,384,140	T おいそ	ALL MAP41
3	レイクライシス(WR-03)	15,152,750	SUR-R T	ALL MAP5
4	侍魂斬紅郎無双剣(右京)	1,115,800	T->おいそ	ALL
5	ストライカーズ1945II(バンケーキ)	2,307,400	BBE	ALL [illegible]
6	ストライカーズ1945II(ライトニング)	1,243,800	坂本 りえ	2-1 [illegible]
7	ストライカーズ1945II(ハヤテ)	1,813,500	SUR-RAY㊗	2-4 [illegible]
8	ナムコクラシックVol.1(マッピー)	2,282,570	SUR R T[illegible]	ALL アレンジ 残2
9	ナムコクラシックVol.1(ギャラガ)	459,820	SUR-R T㊗	ALL オリジナル
10	アクアリウム(カメ)	1,569,150	SUR R T[illegible]	ALL

●なお、このハイスコア集計に関する質問、要望などは、毎週金曜日の午後6時から8時に受け付けています。

君もめざそう! ハイスコア! /ルール

当コーナーでは君が出したハイスコア(高得点、タイム)を募集しています。

●申請方法

方法1:当コーナーに掲載されているお店でハイスコアを出し申請する。詳しくはお店にお問い合わせのこと。

方法2:ゲーメストに毎号付いている、「君こそゲーメスト」ハガキを使う。この場合、スコアを証明するためのお店の印が必要。

●集計対象スコアとなる条件

1:ゲーム場で出されたスコアで、1クレジット完全1人プレイであり、店員に確認されている。

2:改造基準を満たす筐体である。複数ボタンの同時入力を1つのボタンで行うもの・連射装置以外の改造は原則としてスコア申請の対象とならない。

3:難易度等のスコアに影響のある設定が、工場出荷設定(ゲーム基板や筐体などの製品が、製造工場より出荷されたときの状態や設定)と同じである。

4:スコア、面数、集計部門名、キャラ名など、改造内容(該当する場合:連射装置は連、同時押しは同、交互連射は交互連と略可)が記載されていること。工場出荷設定でプレイできない部門(キャラ)は基本的に集計しない。(コマンド操作による出現はOK)

●☆、★の説明

ハイスコア店のスコア欄にある「☆」マーク。これは、全国1位のスコアを取ったときに、そのお店に与えられるトップの証。毎年、前年の11月から翌年の11月までの1年間、あるゲームを1回目から5回目までの集計で全国1位のスコアを取った場合の「☆」、それ以降の集計で取った「★」を取り争って、最終的に上位3店は年末のゲーメスト大賞にて表彰されるのである。

次回のスコア締め切りは **6月20日** (21日消印有効)

※'94年のルール改正前発売のゲームに関してはこの限りにありません

プレゼント

TDG入門道場「カオスギア」プレゼント

1 「カオスギア」スターター＋1～3の各1BOX＋プレイシート＋プレイビデオ＋特製デッキケース＋Gマガジン ▼5名様

2 「カオスギアⅢ」ブースター1BOX ▼3名様

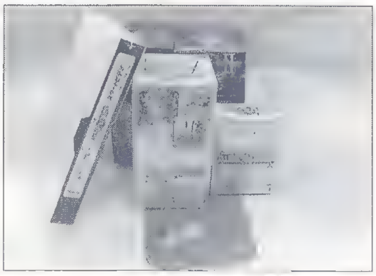
ＴＤＧ入門道場を読みこれから始めようとしているあなたに朗報！「カオスギア」入門セットを初心者限定でプレゼント、これで初心者も安心だね。

そして「カオスギア」中毒者もそうでない方にも「カオスギアⅢ」を１ＢＯＸプレゼント！

これで仲良く「カオスギア」のスキルＵＰに役立てて欲しい！

ふるって応募してくれ！！

BANDAI *presents*





3 ワンダースワン専用ソフト「beatmania for WonderSwan」
4 ゲームボーイ専用ソフト「ポケットG1ステークス」
5 ニンテンドウ64専用ソフト「実況G1ステークス」

▼各3名様

太っ腹KONAMIさんからなんとビーマニのワンダースワン版「beatmania for WonderSwan」とニンテンドウ64ソフト「実況G1ステークス」GBソフト「ポケットG1ステークス」の3タイトルを読者にプレゼント！！

ビーマニでどこでもDJ気分！ G1ステークスでどこでも馬気分？！

KONAMI *presents*







6「スーチーパイ」紙袋



ちょっとしたショッピングに活躍してくれそうな、おしゃれな紙袋。

絵柄はNAOMI版の発売も決定した「スーチーパイ」使わないときは小さく折りたためます。

シンプルな着こなしのアクセントとして取り入れて。

▼5名様

JALECO *presents*

7「XI【sái】™」キーホルダー

ＰＳで大人気の「XI【sai】™」のカワイイキャラクターがそのままキーホルダーで発売！クリアーマスコットに蓄光サイコロがついているのがポイント。マスコットを付け替えたりもできるので、いろいろと遊べそうだ。



（株）リーメント *presents*

▼各5名様

応募の注意

1：応募には今号のアンケートはがきを使おう！

2：余白に、はみ出しコーナー宛の質問とかを書こう

当選者発表

12月30日号

DC3点セット
佐[illegible] 北海[illegible]
神[illegible] 埼玉[illegible]
小[illegible] 島根[illegible]

サイキックフォース2012
ピンスコレクション
第三勢力
大[illegible] 大阪[illegible]
鈴木[illegible] 熊本[illegible]
重サイキッカー
坂[illegible] 新潟[illegible]
宮[illegible] 群馬[illegible]
新生ファ[illegible]
谷[illegible] 東京[illegible]
阿[illegible] 京都[illegible]

スパイクアウトレコード
吉[illegible] 青森[illegible]
佐[illegible] 千葉[illegible]
大[illegible] 長野[illegible]
小[illegible] 広島[illegible]
大[illegible] 徳島[illegible]

エスプレイドTシャツ
松[illegible] 山形[illegible]
伊[illegible] 沖縄[illegible]

スターオーシャンセカンドストーリー
オリジナルサウンドトラック
宮[illegible] 秋田[illegible]
田[illegible] 東京[illegible]
アレンジアルバム
笹[illegible] 埼玉[illegible]
熊[illegible] 大分[illegible]

天はあかい河のほとり
蒲[illegible] 岡山[illegible]
秋[illegible] 熊本[illegible]

影山ヒロノブPOWE[illegible] LIVE98
永[illegible] 東京[illegible]
椎[illegible] 福岡[illegible]

ドキドキプリティリーグ[illegible]
[illegible]血乙女青春記
斎[illegible] 兵庫[illegible]
上[illegible] 愛知[illegible]

特集

3Dキャラができるまで

現代のMAGIC、3Dキャラ制作の秘術を今、公開する!!

ゲームスクールガイド2000

ゲーム業界で活躍したいキミのための
ゲーム学校選び指南書

次号予告



次号の特集は合計48Pの大ボリューム豪華2本立て。そして旬のゲーム「ストリートファイターⅢ3rdストライク」はユン、ヤン、リュウ、ダットリー、オロ、ヒューゴー、ショーン、ネクロのキャラ攻略。それに加え、お得な情報が満載。新作タイトルも目白押し。チェックを忘れるな!

一押しゲーム

※都合により変更する場合もあります。ご了承ください。

鉄拳タッグトーナメント（ナムコ）
ストリートファイターEX2 PLUS（カプコン/アリカ）
F355 challenge（セガ）
バトルバクレイド（エイティング）

攻略
■武力～BURIKI・ONE～（SNK）■ギガウイング（カプコン/タクミ）
■電脳戦機バーチャロン　オラトリオ・タングラムver5.4（セガ）
■グラディウスⅣ（コナミ）■クレイジータクシー（セガ）■メタルスラッグX（SNK）

今号の募集

すべての宛先は

〒101-8935　東京都千代田区神田神保町1-26
株式会社　新声社　ゲーメスト編集部　○○○○○○○○○係

同人誌コーナー(仮)投稿募集

同人誌コーナーが復活!!第1回は8月15日号（7月15日発売）を予定。たくさんの投稿お待ちしております。

■*投稿規定*

ビデオゲームオンリーとします。アニメ・コミック系やカードゲームは不可。アーケードはもとより、コンシューマタイトルの同人誌もOK。しかし、そこはやはりゲーメストということで、アーケードゲームをやや優先とさせてもらいます。18禁もOK。攻略本なども待ってるよ。

右の記す事項を記入したものと見本誌1冊を送ってください。不備の物は選考対象外となります。

※当コーナーに送られた同人誌は編集部で選考します。送られてきたすべての同人誌が掲載されるわけではありません。ご了承ください。

※住所がかわる場合、各自で事前に対処してください。

■*投稿に必要なもの*

下記を明記して送ってください。

- ●本のタイトル
- ●版型
- ●ページ数
- ●扱っているゲームタイトル（複数存在する場合はメインを書いてください）
- ●本のPR文（40文字以内で）

- ●サークル名
- ●通販申込先
- ●通販での値段（本の代金＆送料）
- ●送金方法（小為替、切手、郵便振り込み、銀行振込など）
- ●見本誌1冊（返却は出来ません）

非常時連絡用として必ず明記してください。

- ●代表者名
- ●住所
- ●電話番号
- ●連絡可能な時間帯

第1回の締め切りは6月15日(火)消印有効

〒101-8935　東京都千代田区神田神保町1-26　株式会社新声社
ゲーメスト編集部　「同人誌コーナー（仮）」係　　まで

ゲーメスト アイランド

データ投稿に関してはこちらのURLを使用して下さい。
http://www.shinseisha.co.jp/gamest/

■コーナーの内容　●議論の夕べ　●のんきな日常　●爨満館　●超芸魂　●エロス村

※募集要項には特にこれといった決まりはありません。文字、イラストなんでもござれ。ゲームがキーワードになっているものなら、どんなネタでも投稿してください。キミの投稿で、新たなコーナーが誕生するかも？

■締め切り　地球が滅ぶまで

■応募の決まり　●イラスト投稿／イラストのサイズはB4サイズぐらいまでならOK。
ただし、イラストの縦横比率は葉書と同比率（ちなみに葉書サイズは100mm×148mm=2:3）にしてください。イラストの縦置き横置きは問いません。
サインペン、ボールペン、墨汁、黒インクなどの、黒がハッキリと出るもので描いてください。 鉛筆は不可。目安としては、コピー機にかけたとき、紙が白いまま線がキレイにコピーできる素材で描いてあれば何でもOKです。
●文字投稿　なるべく読みやすい字で書いてください。文章量は問いませんが、長すぎる場合は編集します。目安としては、400字詰め原稿用紙2枚ぐらいがベスト。上記アドレスへの投稿もOK。

はみ出し情報原稿

P.S.GAMEST Q&A
P.S.MESSAGE

■コーナーの内容　読者からの素朴な疑問から、意見・要望まで可能な限り丁寧に対応していくつもりなので、こぞって投稿してね。

■締め切り　特になし（常時募集中）

■応募の決まり　ゲーメストに付いているアンケートハガキか、官製ハガキにて投稿してください。あんまり長いと載せきれなくなることがあるので、文章は簡潔にね。

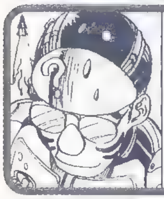
VIDEO GAME MAGAZINE　ゲームセンターを10倍おもしろくする本
GAMEST
6月15日・30日発売

ゲーメスト次号 No.268は予価560円で

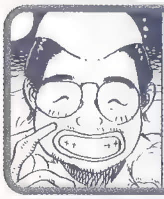
6月15日(火)発売!



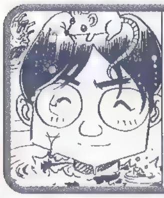
●最近はいろいろなゲームセンターに行って、ガントレットレジェンドで自分のパスワードを使って子供を増殖させたり(ZNJ－141)てんこもりシューティングの各ゲーム最高点の名前を入れまくっています。やっぱり名前が載せられるというのはよいですね。ビデオゲームの最高の魅力の一つだと思います。大阪とか盛岡とかにもまでなぜか載せてます。今燃え燃えのクレイジータクシーでも載せられるようになりたいです。 （石井ぜんじ）



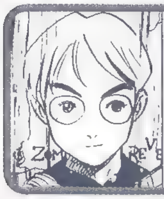
●今年もようやく暖かくなってきた。そんなわけで「メスト釣り部」活動再開の季節だ。今年度は新たにREDと編集のイタキョーの二人の部員を加え、これからバリバリ釣る予定(すでに2回ほど行ったが)。不規則な仕事だからメンバーのスケジュール調整が大変だが、隔週くらいで行きたいなあ。今年の目標は「ワーム以外でバスを釣る」こと。ちょっと釣れないとすぐにワームに変えるクセをなんとかせねば。 （C・LAN）



●久しぶりにDC I のトーナメント(ブードラ)に行って来ました。だいたい10カ月ぶりじゃないかな。結果は3勝3敗の五分と、さすがにひっくり返りそうになっちゃいました。さすがにやり込んでいた時期とは違ってダメ。スタンダードのほうも細々とプレイしている程度なんで、これじゃ日本選手権の予選を抜けるなど夢のまた夢ですな。またじっくり腰を据えて研究しつつがんばってみますか。では、トーナメントで会いましょう。 （がっちん）



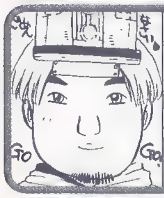
●音楽鑑賞の話題。バッハのゴルトベルク変奏曲は大好きな曲の一つ。ヴァルハ、グールド、リヒター、レオンハルトらの演奏するCDをn千回聴いたろうか。ゲームシステムとキャラの関係の理想形がだぶって見えたりもする。で、この間出たテューレック盤を聴いてぶっ飛んだ。共感ではない。完璧な演奏は好みじゃないがここまで神懸かりだと高みにたどり着いた者から目を離せなくて、人生の総決算はかくありたいと憧れた。 （珈琲ふりーく）



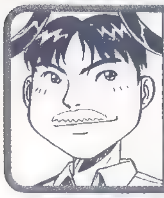
●アーケードゲーム雑誌のライターでこんなことをいうのも何だが、最近パソコンゲームが非常におもしろい。特にネットワークゲームがおもしろくてしょうがない。逢ったこともない人と自由に会話し、友達になる楽しみ…何とも不思議な感じがするが、とにかく楽しい。アーケード業界にも、こんな楽しみを早く取り入れてほしいものだ。PS：ギルドの、隊長、hiroちゃん、Takeちゃん、masa、みかんちゃん、これからもよろしくね。 （SHO）



●DOH-R掲載後、自分が思いがけないほど、各方面からいろいろな反響があって、日々驚かされてばかり。励ましのお便りや、厳しいご意見など「少なからずとも、人は自分のことを見ていてくれてるんだなぁ」と強く実感しました。ホントにありがとうございます。これからもより一層の精進目指して、頑張るっちゅよっ!! 話は変わって、今頃はACE COMBAT 3がお家で大絶賛稼働中のハズ。その前に仕事が…。 （SUW.07@b4.mnx.ne.jp スー）



●日に日に体が丸くなる今日この頃。皆さんはどうお過ごしでしょうか？ってゆーか、体を動かさなくなってからもう半年以上。
食っては寝て、食っては寝て、たま～に起きてゲームをするといった最低野郎。まるでダメ人間を象徴するかのような生活を続けております。とりあえず、この「牛」みたいな生活を早くやめて、夏に向けて一汗流そうとかなっと。あれっ…!?もう6月なの!? （もう手遅れ ASTRO）



●月並みではありますが、最後なのでこの場を借りて、今までお世話になった方々にお礼を申し上げたいと思います。「ドウモアリガトー」←照れ隠し(笑)。
あー、最後なのに書くネタがないんだよねー。UEFAチャンピオンリーグの決勝が楽しみです。応援するのはもちろんマンチェスター・ユナイテッド。とか、ゲーメストに書いても意味ないね。つーか、魂はブチャラティで「眠れる奴隷」。 （DS-1）



●ライターたちがMACで武装していく中、本来マシンパワーを必要とされている仕事をやっている割に、使っているのがPC603evのPB3400c/200という、何とも切ない状況…。根っからのパワーブック派としては、新しいパワーブックは気になるものの、筐体が変わっていないのがねぇ。G3の素晴らしいスピードを是非とも体験したいものだが、やはりデザインって重要なのよ。eMATEみたいな格好のパワーブックが出ないかな。 （ノリック）

論

維持するための努力

石井ぜんじ

ビデオゲーム業界に関わっていてずっと思うのは、欲が深い人が多いということである。その欲が刹那的であることが非常に問題に思える。

例えば人気があってもプレイ時間が長いと「長すぎるのでもっと短くしろ」という圧力が加わる。かつてのダライアスやグラディウスシリーズのときはこの傾向が非常に強かった。だが、長く遊べるからこそ人気があるということはあまり議論の対象にならない。その結果シューティングはプレイヤー層を狭めてしまった。

対戦格闘ゲームにおいては、対戦をしてもらいたいため、対戦台のCPU戦の難易度を高くしているゲームセンターも一時期多く見かけた。本当は、CPU戦で練習するのが対戦プレイの原動力になっているはずである。

それ以上に刹那的な問題に、一つのゲームが売れるとそこに右にならえで、すべてのゲームに入れ替えてしまうということがある。対戦格闘ゲームが売れているときは極限まで対戦格闘が多くなり、ステイタスの下落を招いた。

確かに人気台は存分に稼いでもらう必要があるが、それによって今までのプレイヤーがみんな逃げていってしまったのでは、いつか大きなしっぺ返しを食うことになる。今音楽ゲーム以外のジャンルに新製品を入れていないゲームセンターが、音楽ゲームのブームが去ったらどうするのだろうか。

総じて言えるのは、確実性の欠如である。重要なのは一見の客ではなく、各ジャンルにファンを作って、バブル的人気がなくても確実にリピートしてくれるファン層を作り上げていくことである。そのためには目立たなくても、良作を確実に一定間隔で提供し続けなければならない。

ところが、誰もが当たってウハウハのバブル的人気を期待するだけで、確実にファンを作り維持していくという地道な努力に目が行っていない。ファンを維持するのは、思った以上に大変な努力が必要なのである。そうしてこそゲームセンターは地域に根付いていくのである。

このような努力は、もはやアーケードゲームとゲームセンターが好きでないとなかなかできない。これからはゲームセンターの好きな世代が、ファンを維持する努力を重ねていく時代になるだろう。

世の中に存在するすべてのものは、なくなってもおかしくない。現状は当たり前ではなく、努力のみによって維持される。愛着のあるものは、自らが守っていかなければ失われてしまうものである。失ったあとに初めて気づいて後悔しても、取り返すのは至難の業となる。

待って～もうひとこと

●次号の特集は『3Dキャラができるまで』だ！今や芸術の域に達してきた魅力的な3Dキャラたち。難しいとされてきた女キャラも、むっちりプリプリ～ンと表現できるようになってきた。そのキャラクターがどのように命を吹き込まれ、息づいていくのかそのすべてをみっちり紹介していくぞ。豊富な開発素材を使い、メーカーの製作奥義とそのこだわりをあますことなく明らかにしていく。必見!! （石井ぜんじ）

●皆が待ってたカプコン新作、「ストIII 3rd」のムックが早くも登場だ！ゲーセン稼働2日後に発売なんてまさに奇跡！「早いから内容も薄いんじゃないの？」とか言ってるキミ！甘い！本誌ライターが血反吐吐きつつ「GWふざけんな仕事だこの野郎」と調べ抜いた超データがこってり満載なのだ！さらには各キャラ別の対戦攻略もばっちり掲載！悪いこたぁ言わん、買っとけ！ （MOOK班）

表紙の裏をとれ

●なんかすごく久しぶりな気がします。別の仕事とかでバタバタしていますがそろそろ楽になっている…かな？
個人的なことですが、地元のゲーセン(保谷です)にバーチャロンの新バージョンが！自分らはうれしいけど、ゲーセンとして大丈夫？無理しないで長く続けていってほしい。自分でできる協力(遊びに行くだけだけど)はします。
藤原ひさし

次号GAMESTは 6月15日(火)発売

資料請求ハガキ質問項目

1. 学院に入学する場合、東京校･大阪校どちらに入学を希望しますか?
(希望する項目に○をつけてください)

	東京校を希望する
	大阪校を希望する
	東京校も大阪校も両方考えている

2. 本科(東京･大阪)、実践専科(東京)のうち、希望の学科に○をつけてください。(2つ以上ある場合は第一希望に◎)

		学科名
東京校		ゲームクリエイター科 ゲームプログラムコース(2年制)
		ゲーム企画コース(2年制)
		ゲームグラフィックコース(2年制)
		CG映像科(2年制)
		アニメーター科(2年制)
		声優タレント科(2年制)
		コミック科(2年制)
		ノベルスライター科(1年制)
大阪校		ゲームクリエイター科 ゲームプログラムコース(2年制)
		ゲーム企画コース(2年制)
		ゲームグラフィックコース(2年制)
		CG映像科(2年制)
		アニメーター科(2年制)
		声優タレント科(2年制)
		コミック科(2年制)
		ノベルスシナリオ科(2年制)
実践専科(東京校のみ開講)		ゲームプログラム専科(夜間コース/週2回/1年)
		ゲームグラフィック専科(夜間コース/週1回/1年)
		アニメーター専科(夜間コース/週1回/1年)
		ノベルス専科(夜間コース/週1回/1年)
		声優タレント専科(夜間コース/週1回/半年)
		声優タレント専科(日曜コース/週1回/半年)
		ヴォーカルタレント専科(夜間コース/週1回/半年)

お友達でアミューズメントメディア総合学院の案内書を希望されている方がいらっしゃいましたらご紹介ください。お友達のご自宅にも無料で案内書を送ります。(記入できる項目のみで結構です)

現住所	〒 都道府県		
氏名	男 女 才	TEL	(　　)　　-
出身高校		在学生 学年	既卒生 年卒
志望学科			

キリトリ線

キリトリ線

料金受取人払

渋谷局承認

2454

差出有効期間
平成13年3月31日まで

（切手不要）

郵便はがき

150-8790

018

東京都渋谷区東2-29-8

アミューズメントメディア総合学院 行

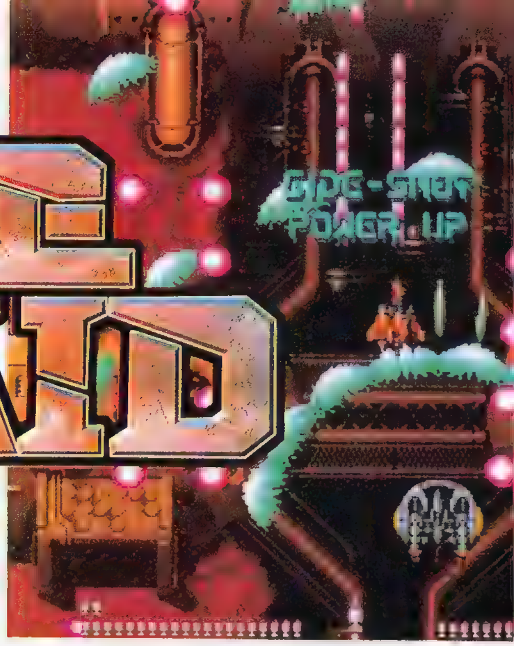
ゲーメスト⑤係

現住所	〒□□□-□□□□ 都道府県	
氏　名	フリガナ	TEL （　　　）　－
現在の学校名（職業名）	立	生年月日 S 年 月 日（ 歳）
卒業予定年	A 2000年 B その他（　　）年	学 年 年



まだまだいたぞ新機体！

BATTLE BAKRAID



今回もスクープ盛りだくさん！新機体8号機、9号機が新たに登場し、ランダム面セレクトで戦略性もアップだ。もう倍率のかけ方と10万点勲章の出し方はわかったかな。

担当：京城

発覚！ 8号機、9号機出現のコマンド

コイン投入後、タイムカウント中に１秒以上の間隔で

⬆⬆⬇⬇⬅➡⬅➡BA

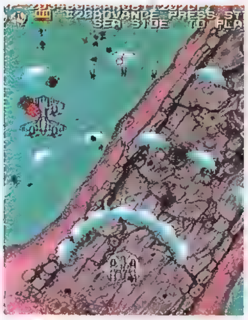
ただし、１秒以上の間隔でそれぞれのコマンドを入力しなければならず、かつ、A入力終了までに10秒残さなければならない。コマンドが入力されていない場合でも、ある条件を満たした時点で出現する。



8号機 BUSTER LIZARD



Main shot：30㎜ガトリング砲
Side shot：PLASMA ARROW





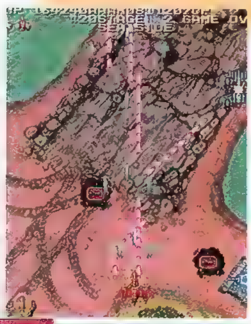
サイドショットのウェイブは、連射が効く上に、当たり判定も大きい非常に使える武器だ。

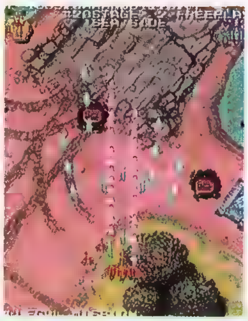
前方180度近くをカバーする強力な溜め撃ち。なんと発射されるウェーブのすべてが貫通弾！溜め撃ち以外使う必要なしか？

9号機 BLADE OWL



Main shot：20㎜ガトリング砲
Side shot：HIVOLT WAVE





8号機バスターリザードのサイドショットは、敵のいる方向に折れ曲がって飛んでいく。ホーミング性能はいまいちなので自機のスピードの速さでカバーしよう。

サイドショットを連射する溜め撃ちは、攻撃範囲の狭さがネック。

さらに発覚！



スペシャルコース出現コマンド

コイン投入後、タイムカウント中にCを押しながら１秒以上の間隔で

⬆⬇⬆⬇⬅➡⬅➡BA

１面から最終面までのすべてのボス（全14体）と順番に戦っていくスペシャルコース。コマンドが入力されていなくても、ある条件を満たすと出現。

ステージエディット出現コマンド

コース選択時に

ABボタンを同時押しで決定

前半ランダム面を好きな順番に並べることができるようになるステージエディット。2～5面をとばすこともできる。



※ステージエディットは基板のディップスイッチで設定ができます（設定されているとタイトル画面でSTAGE ENABLEの表示が出ます）。設定されている基板でステージエディットコマンドを入れるとステージエディットはキャンセルされます。なお、初級コースではステージエディットはできません。

1ボス 1000万点大作戦

稼ぎが熱いバトルバクレイドだが、このたび1ボスで1000万点も入るという、とんでもない稼ぎが見つかったぞ！

担当：KMT

このゲームでは、「一部の敵を連続で倒すと敵の点数にかかる倍率が上がっていく」のだが、「一部の敵」にはボスのパーツも含まれていることが発覚！このことにより、1ボスで1000万点稼ぐパターンが見つかったので、その方法を紹介しよう。

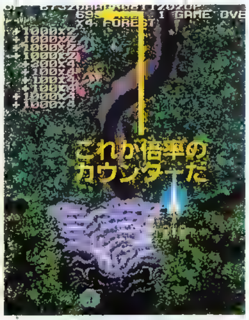
ボス戦の前にしておくこと

さて、これから1ボスで1000万点かせぐパターンを紹介するわけだが、まずはボス戦の前にやっておかなくてはいけないことを説明しておこう。

●点数表示モードをオンにする

点数表示モードというのは、画面左上に倒した敵の点数を表示するモードのことで、**「プレイ中にCボタンをしばらく押しながらレバーを上に入れる」**という操作でオンにすることができる。

点数表示モード中は、倍率の継続時間が表示されるようにもなり、倍率をつなぐときの目安になる。画面左上に表示される点数が少しウザいかもしれないが、必ずオンにしておくようにしよう。



倍率表示の上にある数字が倍率の継続時間を示している。

●連射スピードを30まで上げる

連射スピードが遅いと、ボスのロケット砲を撃ち込むとき、ロケット弾に押されてロケット砲の破壊が遅れてしまう。

連射スピードは、**「プレイ中にCボタンをしばらく押しながらAボタンを押す」**という操作で1段階ずつ上げることができるので、これを利用してボス戦前に連射スピードを30まで上げておこう。

●サイドショットを取らない

サイドショットをとってしまうと、ロケット砲にダメージを与えるときなど、撃ち込み加減が難しくなってしまう。また、サーチ系のサイドショットを持つキャラは、狙っていないところまで撃ち込んでしまう可能性があるので、サイドショットを1つも取らない状態で、ボス戦に臨むようにしよう。

●ボンバーを1発使う

ボスのロケット砲を破壊するとき、片側の3つはボンバーを使って破壊することになるのだが、このときボンバー1発分だと、翼砲台まで破壊してしまうことになる。翼砲台は、ボンバーで破壊してしまうと点数が5000点になってしまい（本来は5万点）大損だ。

ボンバー1／2発分なら、ロケット砲だけを破壊することができるので、どこでもいいのでボス戦の前にボンバーを1発使っておこう。

1ボス1000万パターン

まずはボスが出現後にどのように動くかを確認する。これは最初にボスが上方向と下方向、どちらに動いたかでパターンが変わるからだ。今回は、スペースの都合上、両方のパターンを紹介できないので、ボスが上方向に動いたときのパターンのみを紹介していこう。

①コックピットを撃ち込む

まずはオプションのフォーメーションをリバース（レバーを入れた方向と反対の方向に弾を撃つフォーメーション）にして、左の写真のようにオプションの弾でコックピットを撃ち込む。4WAY砲台が弾を撃ってくる直前にショットを撃ち止めれば、ちょうどいい具合にダメージを与えられるぞ。


ショットをちょっとずつ撃ちながらボスが下にさがってくるのを待ち、


オプションの弾でコックピットを撃ち込むようにしよう。

②ロケット砲を撃ち込む

コックピットにダメージを与えたら、左右のロケット砲を撃ち込む。すべてのロケット砲にダメージを与えたら、ショットを撃つのを止め、翼砲台が開くのを待とう。

なお、ロケット砲の撃ち込みが完了するまでは、常にショットをちょっとずつ撃ち、溜め撃ちが溜まらないようにすること。


溜め撃ちが溜まらないように注意しつつ、ロケット砲を撃ち込むようにしよう。

③ロケット砲を破壊し、自爆する

翼砲台は、4WAY砲台が5回目に弾を撃ってくるときに開くのだが、ここからがヤマ場。

まずはロケット砲が開く直前に、ボスの移動方向とは反対側にあるロケット砲にボンバーを発射。自分はそれとは逆（ボスの移動方向側）のロケット砲を撃ち込みにいく。つまり、片側をボンバーで、もう片側を自機のショットで破壊するのだ。

すべてのロケット砲を破壊すれば、倍率は32倍まで上がり、30万点前後の点数が入るぞ。

ロケット砲をすべて破壊したら、すぐにボス本体に体当たりしてわざとミス（自爆）する。これはミスすることによって、ボンバーを補充するのが狙いである。

なお、ミス中は倍率の継続時間は減らない。ミス中に倍率が途切れることはないので、ご安心を。


ロケット砲をすべて破壊したら、すぐに自爆するようにしよう。

④復活と同時にボンバーを使い、翼砲台を破壊する

自機が復活したら、まずは倍率の継続時間を維持するため、すぐにボンバーを使う。ボンバーを使ったら、③でボンバーを発射した側の翼砲台を撃ち込みにいこう。

③のボンバーのダメージが効いているので、ちょっと撃ち込めば破壊できるはずだ。翼砲台を破壊すれば、倍率は最高の64倍になり、5万点×64倍＝320万点が入る。


復活と同時にボンバーを使い、翼砲台を撃ち込みにいこう。

⑤残っている翼砲台にボンバーを発射し、コックピットを破壊する

続いて残っている翼砲台にボンバーを発射するのだが、すぐにボンバーを発射してはダメ。翼砲台にダメージを与えられず、⑥で破壊できなくなってしまうからだ。倍率の継続時間を見つつ、少し間をおいてボンバーを発射しよう。

ボンバーを発射したら、その無敵時間を利用し、コックピットを破壊しにいく。コックピットは翼砲台同様5万点なので、ここでも320万点が入ることになる。コックピット破壊後は、すぐにボスに体当たりして自爆しよう。


残っている翼砲台にボンバーを重ね、コックピットを破壊しにいく。

⑥復活後にボンバーを使い、残っている翼砲台を破壊する

自機が復活したあとは、少し間をおき、倍率の継続時間が切れる直前にボンバーを発射する。少し間をおいてから発射するのは、翼砲台が開くのを待つためだ。

ボンバーを発射したら、すぐに翼砲台を破壊しにいく。ボンバーの効果時間中に破壊できれば、320万点が入り、この時点で点数が1000万点を超えるはず。あとは普通にボスを倒すだけだ。

ヤバイと思ったらすぐにボンバー!

ステージ DESERT

道中、ボス共にキツイ砂漠ステージ。敵の配置を覚え、しっかりとパターンを作らないと無事に抜けるのは難しいぞ。
担当：KMT

ステージ道中

このステージは、ほかのランダム面にくらべるとかなり難度が高く設定されている。たとえ2面にきたときでも、油断しているとあっという間にゲームオーバーになってしまう。慣れるまではいつでもボンバーを使えるように、心の準備をしておくようにしよう。

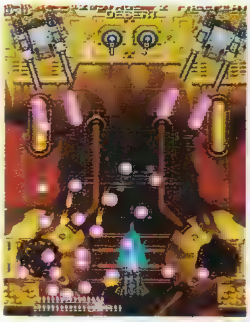
ステージ道中の要注意ポイントは左下マップ上のA地点とB地点。

A地点はステージの中盤あたりに位置する場所で、大型砲台が2基配備されている。大型砲台が撃ってくる弾は、発射されたあとだんだんと減速し、しばらくの間画面内に残るという厄介な性質を持っている。そのため、左上の写真のように片側の大型砲台を残したまま、それとは反対側の画面端に追いつめられてしまうと、切り返すのが困難になってしまい非常に危険だ。

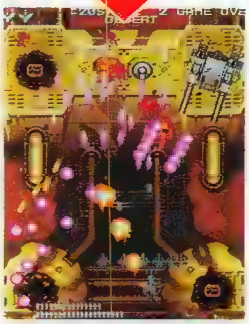
大型砲台の初弾を画面中央あたりに撃たせてしまうと前述のような状況に陥りやすいので、ここではあらかじめ左右どちらかの画面端に自機を寄せておき、大型砲台の初弾を画面端に向かって撃たせるようにしよう。初弾さえ画面端に撃たせれば、あとはスペースの広いほうにちょっとずつ移動して弾を避けていけばいいだけだ。

続いて第2の難所、B地点についてだが、ここにはレール上を画面上に向かって移動する装甲列車が2台出現する。

ここでは片方の装甲列車の主砲さえ破壊してしまえば、一気に楽になるのだが、焦りは禁物。無理に主砲を集中攻撃しようとすると、あっという間に敵弾に囲まれてしまうからだ。画面内を左右に大きく動いて、敵弾を散らしながら装甲列車を撃ち込むようにしよう。撃ち込みよりも弾避けを重視するのだ。


このような状況になったら素直にボンバーを使おう。無理は禁物だ。


大型砲台の初弾を画面端に向かって撃たせたら、


ショットを撃ちながらちょっとずつスペースが広いほうに弾を避けていこう。


画面中央に敵弾をためないように、自機を左右に大きく動かすようにしよう。

DESERT MAP



DESERTステージボス BAHAMUT

このステージのボスは、砂漠上を縦横無尽に移動する巨大戦車。攻撃形態は2形態あり、ボス中央の主砲（弱点）に一定ダメージを与えると、2次形態へと移行するようになっている。

1次形態は、主砲から二連弾を連射しつつ、両脇のハッチから台座付き砲台を地面に設置するだけなので、特に難しいことはない。

ただし、地面に設置された台座付き砲台は、画面下に消える直前に弾を撃ってくることもあるので、それだけには十分注意しよう。

2次形態ではボス前部のハッチからバラまかれる弾速の遅い弾が非常に厄介で、これらを避けつつ主砲からの3連弾を避けるのは至難の業。そこで、2次形態では無理に弾を避けようとせず、ボンバーを使ってしまったほうがいい。ボンバー1発でボスを倒すことができるのだ。


ボスの主砲を狙ってボンバーを落とすようにしよう。

BAHAMUT パーツについて



短い道中に10万点勲章てんこもり!

ステージ SEA SIDE

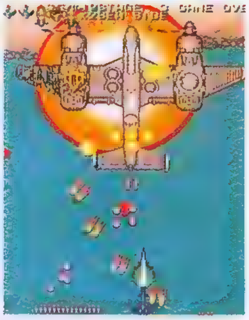
初心者でも簡単に倍率をつなげることができるSEA SIDE。思いっきり稼いで1UPを狙おう。

担当：京城

ステージ道中

このステージの道中には、破壊すると勲章を出す地上物が多数配置されている。この地上物を壊すと倍率も継続されるので、うまくやればかなりの得点を稼ぎ出すことができる。ステージエディットでは3面以降に選択しておこう。

この面が始まって少しすると、大型戦闘機が出現する。主翼の上に左右1門ずつ回転砲台がついているが、無理に壊しにいくよりは本体への撃ち込みに専念したほうがいい。また稼ぐのなら戦闘機を壊さずに泳がせておき、ボンバーを使って次の地上物へ倍率をつなぐといいだろう。



稼ぐのなら引き付けてボンバーを使おう。

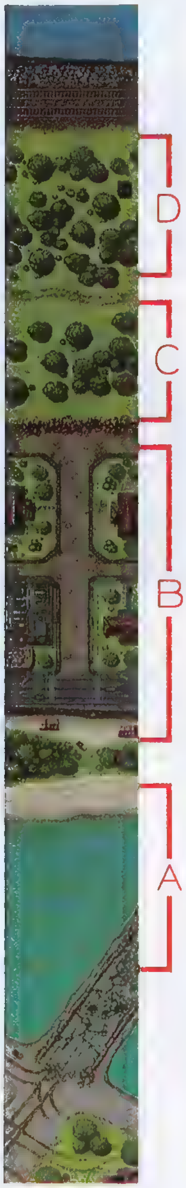
B区間に入って少しすると、中央に大型戦車が出現する。この戦車は道に沿って、MAP上の行き止まりまで移動していく。この戦車と左右の建物を次々と壊していき、倍率を途切れさせないようにして、10万点勲章を出現させまくろう。

難しく考えなくてもボンバーを決め撃ちしていけば簡単に倍率はつながるし、勲章が1万点まで育っていれば10万点勲章は出現するはずだ。



怒濤の10万点勲章ラッシュ、エクステンド確定だ。

SEA SIDE MAP



次のC区間では逆三角形の中型機が多数出現するが、この敵の攻撃は破壊可能な赤弾を正面に撃つだけなので、正面に行かないように止まって撃っていれば大丈夫。



無理に全部相手にする必要はない。

最後のD区間では中型戦闘機が左右2機ずつ、画面下に向かって突撃してくる。この中型機は意外と耐久力が高いので押し潰されないように注意。また中型機の砲台を破壊すると勲章が出るので、左右同時に勲章を出現させて取れないといったことにならないように。

ボンバーのストックがあれば、画面右寄りの場所に決め撃ちして建物から出現する勲章で保険をかけておくのが理想だ。

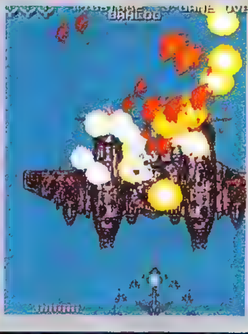


うっかり勲章を落としがちな場所第1位。ボンバーを決め撃ちしよう。

SEA SIDEステージボス BARLOG

このボスには2段階の形態があり、1形態目を破壊するとその中からボスの本体が現れる。

ボスの第1形態の中央の砲台には、ピンク弾をばらまく砲台、壊せる赤弾を撃つ砲台、2連装の弾で自機を正確に狙い撃つ砲台、という3つの種類があるので覚えておこう。特にピンク弾のばらまきは少々きつい。



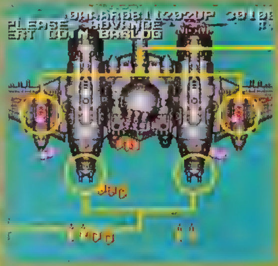
この状態でもボス本体にも当たり判定がある。激突に注意。

第2形態ではボス本体の左右端の砲台から発射される赤弾に撃ち負けないようにするのが最優先だ。

またこの赤弾砲台を破壊すると、ボス本体の中央付近についている砲台のピンク弾が5方向になるので、できるだけボスの左右どちらかに集中してダメージを与えるようにすれば、敵弾の量が減って非常に楽になるはずだ。

第1、第2形態とも、ボスのパーツをなるべく壊さないよう注意し、ピンク弾に追い詰められたらすかさずボンバーを使うように。

BARLOG パーツについて





真の格闘をその手で体感せよ!

『武力～ブリキ・ワン～』は、まったくの新システムを採用しているだけに、戸惑うことも多いと思う。今回はそんな悩みを解消するためのコーナーを中心に、各キャラの方針にも触れていこう。

レバーはしっかり入れる、を合い言葉に

セコンドシステム活用法

あらゆるコマンドを教えてくれるセコンドシステム。
活用の仕方を知っていれば、それだけでもかなり遊べちゃうのだ!

担当：ちゃっきー

タイミングをつかもう!

セコンドシステムを活用するために知っておきたいのは、
①入力タイミング
②入力の長さ
この2つだ。
まずはタイミングだが、これは「見てから」ではダメ。表示されるコマンドはタイミングもそのままなので、一部受けつけの甘いもの以外は、見てからでは間に合わないのだ。セコンドシステムはコマンドとタイミングを知るためのものと考えよう。
これを知っておけば、知らない技も少しずつ出せるようになる。例えば連携の1段目を出すと2段目が表示されるので、次は2段目まで出してみる。すると3段目が表示されるので、次はそれに挑戦してみる…といった具合だ。


見てからでは遅い! この表示を見て、次に技を出すときの参考にしよう。

入力の長さに関しても、これまた表示されるそのまま。レバーを入れたあとも、コマンドをしっかり見ておこう。長く表示されているものは、レバーも長く入れなければちゃんと出てくれないぞ。また、Nの文字が出たときは、レバーニュートラル。関節技が決まった際によく使われる。
ちなみに、セコンドシステムに表示されない技もある。全技を知りたい人は、キャラ別ページへ急げ!

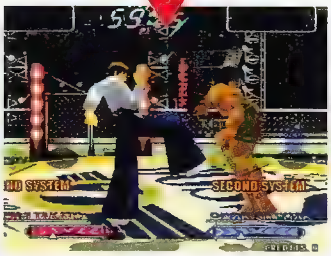

レバー表示が長いときは、レバーをすぐに離してしまわず、長く入れる。


Nはレバーニュートラルの意味。関節技が決まったときに使われる。

入力のコツを再確認

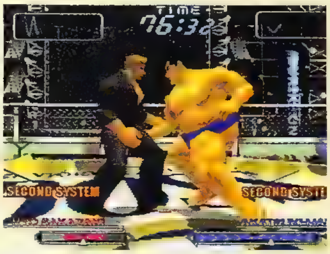
『武力～ブリキ・ワン』をプレイしていて、つまずきやすいのはやはり入力関係。ここでもう一度確認しておこう。
前号でも紹介したように、ヘビー攻撃は「前進ボタンを押しながらレバーを入れる」ことを心がける。レバーもすぐに離してしまわず、しっかりと長めに入れるようにしたい。ほかの技でもチョン入れで出にくいな、と思ったら、長めに入れてみるといいぞ。
また、先行入力があまり効かないことにも注意が必要。1つの技のあと、すぐに別の技を出したい場合も、硬直が切れるのを待ってから入れることを意識しよう。これは、ダッシュ後に技を出す場合も同じこと。すぐに技を出すことはできないので、ダッシュが終わったのを確認し、その後技につなぐようにしたい。


ダッシュのあとは硬直が切れるまで入力を受け付けていない。


終わったのを確認してから、落ち着いて技を入力すること。

抜けの表示にも注目

セコンドシステムは、技を出すときばかりでなく、防御面でも役に立つ。相手につかまれたときがその最たる例だ。
つかまれたときにセコンドシステムの表示をよく見ていると、後退ボタンが表示される場合がある。これが「抜け」のコマンドだ。タイミングは、これも表示のとおり。連打ではダメなので、十分注意しよう。また、関節技を決められたときは、ボタン連打の表示がある。ディフェンスのゲージがあるときは、これで早く抜けられるぞ。
抜けのほかに、タックルなどを打撃その他で返す「返し」もあるが、こちらは全キャラでできるわけではなく、セコンドシステムにも表示されない。これについては、次回以降の攻略ページで詳しく紹介していこう。


つかみを抜けるのは、タイミング命。連打では抜けられないぞ。

駆け引きの比類なき熱さ！

対戦の遊び方

天国と地獄の分岐点に気付けない奴は
地獄に落ちる。
ただそれだけのことだ。

担当：珈琲ふりーく

「崩してから攻撃」

ガードは右移動ボタンと左移動ボタンの同時押しだ。ガードは一種類で、基本的に立ちガード不可やしゃがみガード不可というものはない。

打撃でガードを崩すには相手のガードの耐久値を奪う必要がある。打撃を繰り返してガードを崩し、そこに素早くたたみかけると相手の体力を奪うことができる。

投げはガード不可だがいきなり投げにいってもほとんどの技は相手キャラに抵抗されてしまう。投げに対しても耐久値があるのだ。これは画面下部の揺れるゲージ「パワーバランスゲージ」で見ることができる。

打撃を使うにしても、投げを使うにしても「どうやって崩すか、そして崩してからどんな攻撃を入れるか」という方向で攻略していくとよい。

ここでは攻撃の種類を打撃と投げ、そして貴人に代表される当て身の3種類に分けて狙いを見てみよう。

CPU戦のコツ

武力のCPUキャラは技を喰らってくれやすく、クリアは比較的簡単だ。相手に技を届かせてさえいれば勝ち進むことができるだろう。

問題は一部の打撃キャラだ。こちらの行動に反応してカウンターを取ってくる。この場合は相手の攻撃を待ってガード後に反撃を狙おう。

CPUに投げを狙うと返し技を喰らうことがあるが、前半のステージではお構いなしでかまわない。後半は厳しいキャラが出てくるので、返し技がない技や、CPUが返してきにくい技を中心に戦っていくとよい。



坂崎リョウの見事なまでの反応には、ガード後反撃重視で。

当て身



●当て身に成功したらすぐ次の入力だ！

投げも当て身可能

当て身技がメインのキャラは貴人のみ。他にも当て身技を持っているキャラはいるが補助的な役割だ。デュガリには「当て身」という技があるがこれは打撃である。ここでいう当て身技はデュガリでは「ハエタタキ」のことだ。

当て身技で反撃できる技は、当て身技によって異なる。頭部（上）、胴体（中）、脚部（下）のそれぞれへの攻撃に対応したもの、パンチ攻撃に対応したもの、打撃に対応したものと様々だ。取りやすさも異なるので注意しよう。

上中下に対応したものは、それぞれの部位への投げに対しても反撃できるぞ。


貴人でも当て身技だけでは戦えない。打撃や投げを見せてから狙おう。

打撃

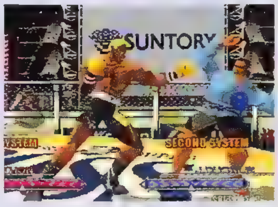


●打撃の連携には強力なものがたくさんある

ガード耐久値の秘密

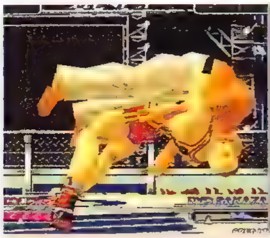
ガード耐久値はゲージで直接見ることはできないが、相手のガードポーズである程度知ることができる。ガード耐久値が残り少なくなると、ガードポーズが変化して大げさになるのですぐに分かるぞ。

上半身と下半身のそれぞれにガード耐久値があることも知っておきたい。ローキックで与えたガード耐久値に対するダメージと、ミドルキックやハイキックで与えたガード耐久値に対するダメージは別なのだ。だから、できるだけ同じ部分を攻めていくと効率がよい。ちなみに攻撃をガードさせているだけでも勝つことは可能だ。



ガードが崩れる瞬間を見きろう。ハイキックは崩しやすい傾向にある。

投げ


●投げには前後に揺さぶりをかけられるものがある

投げとタックル

まず区別しておきたいのが投げとタックルだ。投げは比較的間合いが狭い。投げられた側は投げ抜け可能。投げ抜けはタイミング良くボタンを押すことで（連打不可）行う。セコンド表示を見ておこう。

タックルは前進するので間合いは広い。投げ抜けはできない。タックルに対する返し技を持っているキャラは、それで反撃できる。今分かっているタックル返し技はパヤックが⬇、ソコロフが➡&⬅、パイソンが⬇、デュガリが⬅、ヒディングが⬆&⬇だ。返し技がないキャラはタックルしてくるところを打撃でつぶすか、バックステップでかわそう。

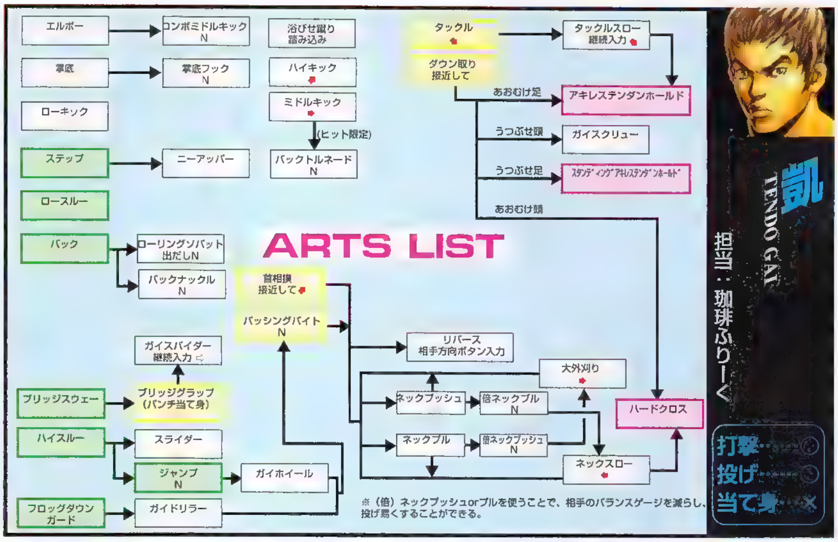

前進時は、すぐガードできるように逆方向のボタンにも手をかけておこう。

ポイントは間合いの管理と仕掛けのタイミングだ！

武力のおいしい味わい方

武力は投げメインのキャラが扱いやすい傾向にある。その原因はタックルの存在だ。タックルは投げに比べリーチが長く、打撃キャラの間合いから投げを狙える。タックルはヒディング、ソコロフ、凱が持っている▼タックルはタックル返し技に弱いが、反応して返し技を出せるようになるには少しだけ慣れが必要だ▼返し技を使ってこられるとタックルは無効化される。それは同時に「反応して返し技を使えるように相手はこちらの様子を見ている」ことを意味する。だから少し踏み込んで投げを狙うなどの行動が生きてくる▼一方打撃は、技をガードさせて相手のガード耐久値を減らしたいが、技の隙は大きい傾向にあるので苦労する。反撃を受けないような技の出し方を考えたい▼当て身は、先手の奪い合い時に後の先を取れる。技をガードさせてから使うのもいい▼このゲームの攻撃は強力だがモーション自体が大きい傾向にあり、ハイリスクハイリターンなゲームと捉えることができる。技を出す状況が限られてくるので相手の行動を予測しやすい。ゆえにシビアな読み合いが展開される。これが武力の魅力であろう▼相手間合いに踏み込んだ瞬間に錯綜するお互いの狙いとその裏の選択。武力はこの強烈な緊張感をリアルに感じることができる。純粋にゲームを楽しもうとする心を大切にしていれば、見た目に派手なだけで実は単純というゲームとは根本的に異なる、豊潤な駆け引きの世界を堪能できるはずだ。

Q：たまにはみ出しで答えているモブプとは誰ですか？目次のところを見ても、載ってないんですが。／埼玉県　P.N.そばる君　A：かのマサっぺえ人が、アルファベット３文字をカタカナで読んだらこうなった。正確にはマヴァパになるのか？というかMVPです。（モブプ）



意外に上級者向け？

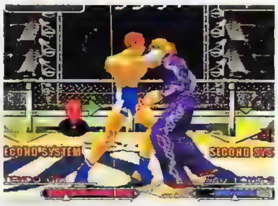
オールマイティーといえば聞こえはよいが、器用貧乏な面を持つ凱。バランス良く闘っていく必要がある。

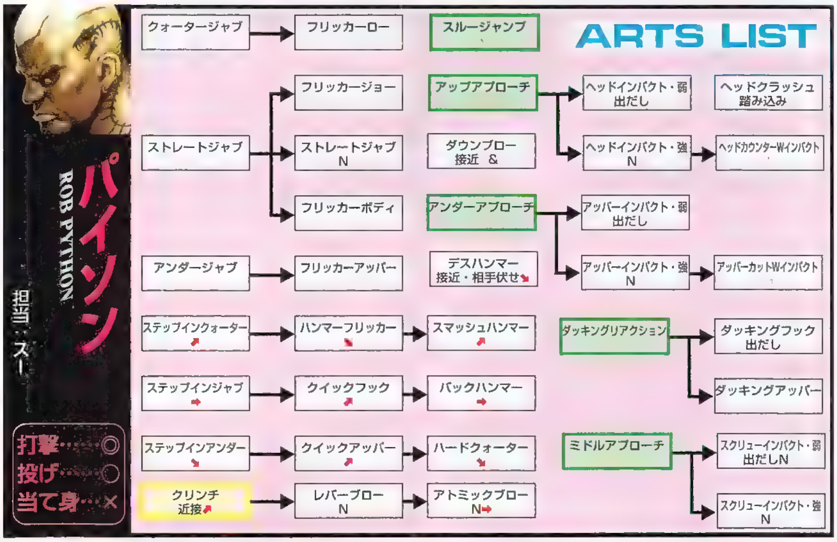
主力にしたい技はリーチが長いミドルキックだ。基本的には単発で使うとよい。近間でヒットすればバックトルネードが連続技になる。

ただし近間での主力は掌底だ。掌底↓掌底フックを見せておいて、掌底からすぐに首相撲にいく手があるぞ。

首相撲からはいきなり大外刈りやネックスローにはいかず、ネックプルやネックプッシュを間にはさむとよい。直接では相手のゲージが0近くでないと投げることができないのだ。首相撲後の入力はボタンから手を離し、レバーだけ入れ直すようにしよう。余裕があれば「倍」も入れていきたいところだ。

タックルは返し技が怖いので、頼りすぎないように。


ガイドリラーの隙はパッシングバイト（首相撲）でフォロー。



バックハンマー一択！

ヘビー級のプロボクサーは、なんといっても、並外れたパンチの破壊力がすべて。ロブもその例外ではない。

ヘビー攻撃のステップ・イン・ジャブ↓クイックフック↓バックハンマーは、まさにその象徴ともいえる技だ。この3段攻撃を相手にガードさせたら、もう一度これを繰り返す。すると、相手がガードしていても、2発目か3発目で、相手のガードをはじき飛ばしてしまうのだ。その直後に、もう一度この3段攻撃を入れてやれば、確実に相手にパンチを叩き込める。

最後まで出さずとも、2発目で止めて、もう1度出したり、投げ技のアトミックブローを組み合わせてやれば、これだけでかなり強くなるぞ。ただ、投げを主体とする相手は苦手なので、掴みやタックルを警戒し、投げ抜けや、返し技の準備を忘れずに。



相手のガードをも吹き飛ばす、バックハンマー。ボクサーが裏拳とは…。

今日から君も龍虎乱部部員

龍虎乱舞を出そう！

龍虎乱舞は上の技表にあるのが正確なコマンド。コレを1段1段ニュートラルを通して入力していけばいいのだが、➡だけは↗と↘のどちらでも代用できるのだ。コレを利用したおすすめの入力法が右下の図。これを図のように3つのパートに分けて覚えるといいぞ。コツとしては…。

●Aパート

2段目は先行入力を受け付けているので1段目の後すぐに入力してOK。ディレイもかけることができる。

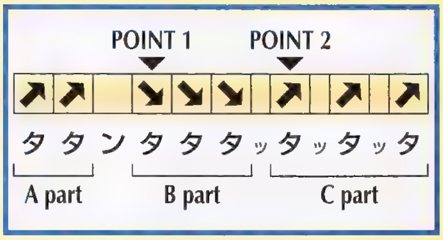
●Bパート

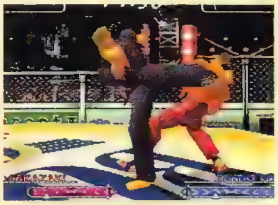
このパートも2・3段目の先行入力が効くので、初段のタイミングさえあえば連続入力で問題ない。出にくいようなら、1回余分に（計4回）入力してみよう。

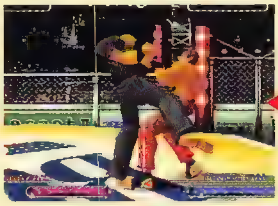
●Cパート

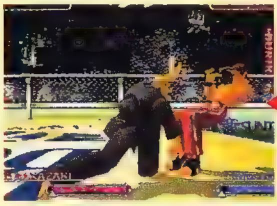
先行入力は効かないのでタイミング重要。でもタイミングさえ合っていればいいので連打で出すことができるぞ。

おすすめ入力タイミング



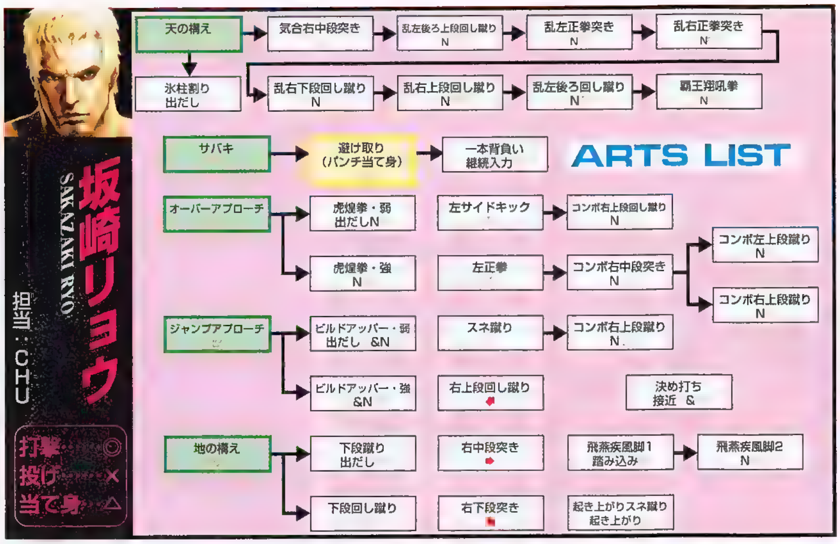

ポイント1。この蹴りのタイミングに合わせて次の技を入力だ。


ポイント2。次はこの蹴り。タイミングを合わせよう。


最後は早すぎず遅すぎずで。高速連打でもOKだ。

技表の見方：⇨…通常攻撃　➡…ヘビー攻撃　N…レバーニュートラル　[緑枠]…リアクション　[黄]…ロックにつながる技　[桃枠]…サブミッション

攻略地獄



狙うは龍虎乱舞！我慢も大切

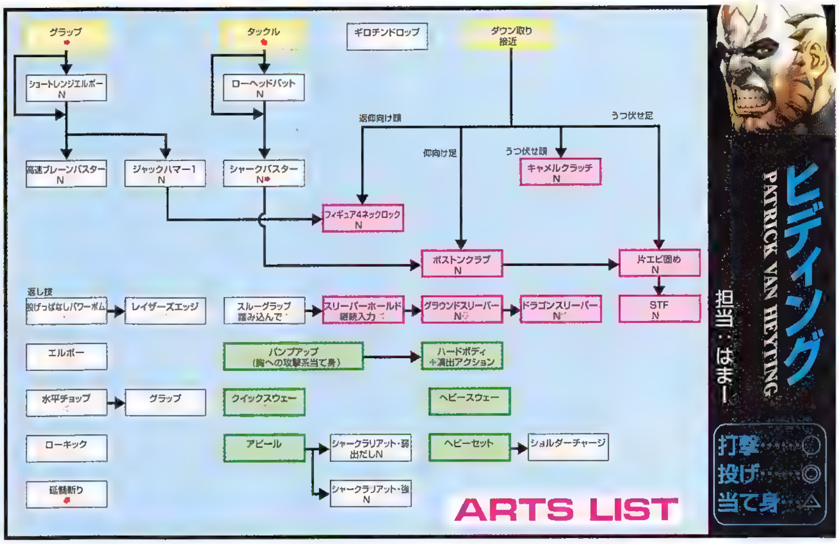
リョウの基本となる技は左正拳からのコンボ右下段蹴り。この技はガードされると反撃を受けるので、牽制として使うときは左正拳またはコンボ右中段突きまでで止めておこう。また、タックルなどの姿勢の低い技を多用してくる相手にはスネ蹴りが有効だ。コンボ右下段蹴りが決まったら間合いが離れるので、すぐに天の構え～龍虎乱舞でラッシュだ。龍虎乱舞はガードされたり、途中で失敗しても反撃を受けづらいので練習がてら気軽に狙っていこう。



龍虎乱舞は、当て身以外ではそう簡単に反撃されない。



大技をガードまたは回避したら左正拳で即反撃→龍虎乱舞だ。



一瞬の隙に掴め！

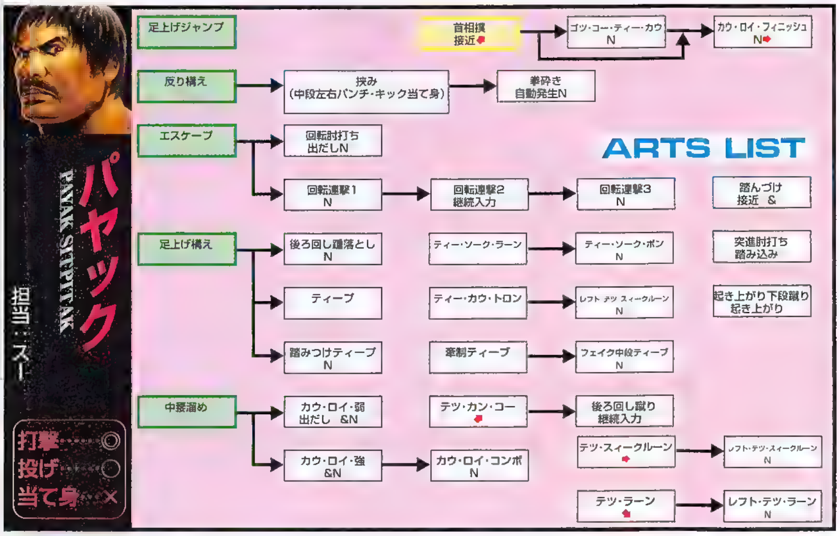
ヒディング最大の武器となるのは、なんと言ってもグラップ。ここからのショートレンジエルボー（最大5回）で相手のパワーバランスゲージをごっそり削り、単体でも大ダメージのジャックハマーを仕掛け、さらにフィギュア4ネックロックで一方的に追加ダメージを与え続けられる。

ただ、グラップロックの状態は、シビアではあるが抜けられてしまう可能性がある。水平チョップorエルボー→グラップや、エルボー→ローキック、それにタックルを混ぜていき、相手の対応を混乱させていこう。

ちなみに、フィギュア4ネックロック終了後の起き上がりは、背後から掴むチャンス。また、ショートレンジエルボーでパワーバランスゲージを奪いきれなかった時は、高速ブレンバスターに派生するといい。



相手の体力が赤ければ、ジャックハマーの時点でいきなりKOも狙える。



ティープが速い！

ムエタイは、いわゆるキックボクシングの源流になった格闘技。中でも蹴り技は、蹴り技主体のテコンドーとは、また違った趣がある。この武力でも、キックを主体に攻める戦法をとるといいだろう。中距離での牽制には、ヘビー攻撃のテッ・スィークルーンが射程距離も長く使いやすい。ガード後の反撃にも便利。1発目が入れば、そのままレフト・テッ・スィークルーンまでつながるぞ。姿勢の低いタックルを持つ相手には、テッ・ラーン↓レフト・テッ・ラーンで牽制しよう。

接近戦になったら、牽制ティープ↓フェイク中段ティープが、回転力があり使いやすい。2回、3回と連続で出してやってもいい。相手が警戒するようになったら、投げ技のゴッコー・ティー・カウを狙う。すべての打撃に成功すれば、なかなかのダメージ。

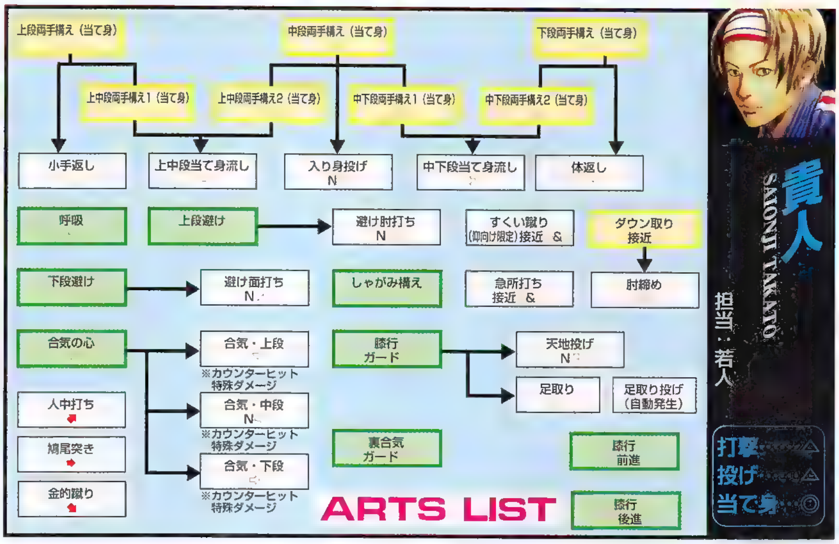


なんといってもムエタイのローキックは強烈。着実にダメージを与える。

技表の見方：⇨…通常攻撃　➡…ヘビー攻撃　N…レバーニュートラル　▭…リアクション　▭…ロックにつながる技　▭…サブミッション

護身術は伊達じゃない

上級者向けと銘打たれただけあって扱いが難しいキャラクター貴人。打撃は意外にリーチのあるヘビー攻撃を使い、ガードを崩す手段には投げ技の『足取り投げ』を使っていくといい。また、引き際では当て身だけに固執せず、『合気の心』を使っていくことも大切だ。これで相手の攻撃をかわし『合気・中段』をカウンターヒットさせられれば、大ダメージを与えられるチャンスがくるぞ。ヒット状況を素早く判断し、前述の『足取り投げ』を決めてやれ！





主力となる攻撃、足取り投げ。決めたあとはすくい蹴りで追い打ちできる。

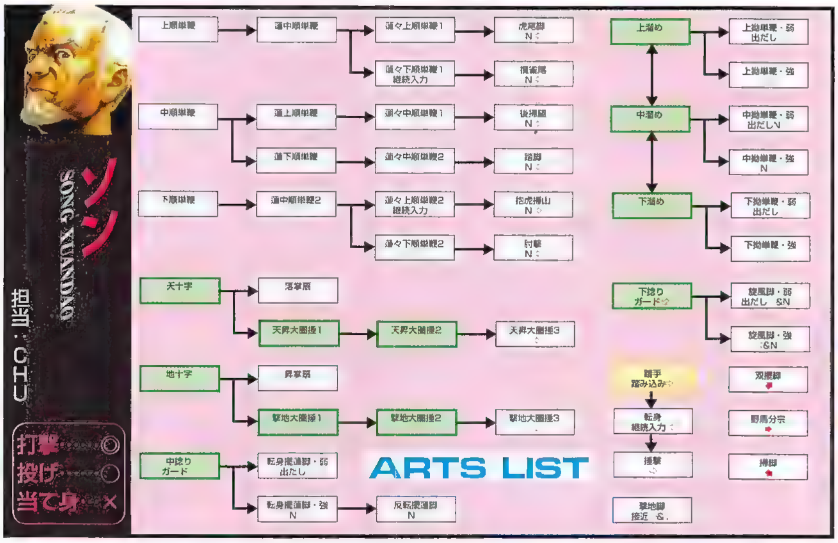


相手の攻撃は当て身するだけでなく、合気の心でかわすことも重要だ。

実はパワーキャラ

宋の主力となる技は、そこそこ出も早く低い姿勢の相手にも当たる下順単鞭からのコンビネーションだ。この技はちょっと特殊で、初段の下順単鞭が相手に当たって（ガードでも）いれば技表の通りの技が出るのだが、当たらなかった場合に4段目の抱虎帰山が虎尾脚に、肘撃が攬雀尾に化けてしまうぞ。攬雀尾の方は入力タイミングがずれるので注意しよう。

相手がガードに固まるようになったらダメージの大きい踏手を狙うといいぞ。





貴重な投げ技の踏手。使いやすい上に威力も高いぞ。



宋のコンビネーションは見た目は軽いが、実は超強力。

伝家の宝刀「片足タックル」

多種多様な投げを持つソコロフ。その中で最も頼りになるのが「片足タックル」だ。恐るべきことに片足タックルには返し技がない。姿勢が低いので相手の攻撃が当たりづらく主力技として活躍する。

タックル系では「片足タックル」の他に発生が早い「タックル」、突進距離が長い「変形タックル」の計3種がある。

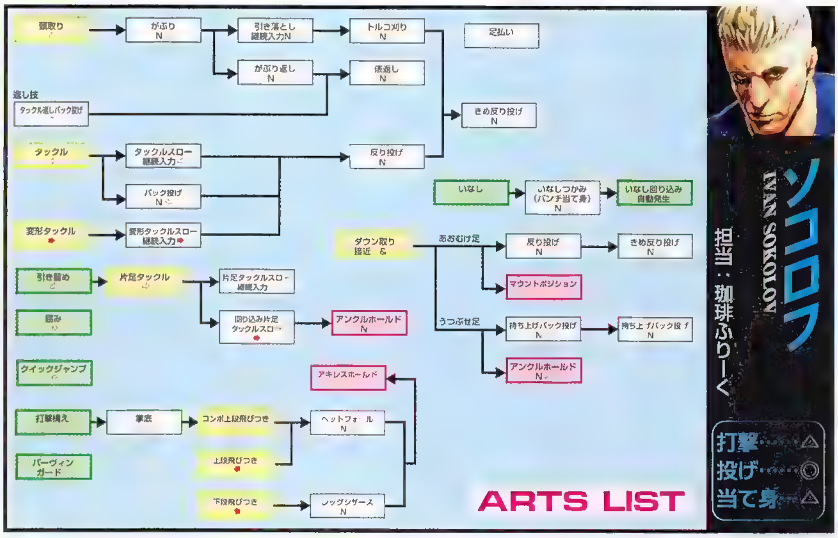
上段飛びつきと下段飛びつきはタックル返し技で返されない技でありながら、投げより間合いが広く重宝する。

そして純粋な投げ扱いの「頭取り」は間合いこそ狭いものの、そこからの「がぶり」によるパワーバランスゲージへのダメージはハンパではない。発生の早さも魅力だ。

ダウン取りもマスターしたい。サブミッションに派生する技でダウンだけさせてから、強引に反り投げルートに持ち込むことができるぞ。



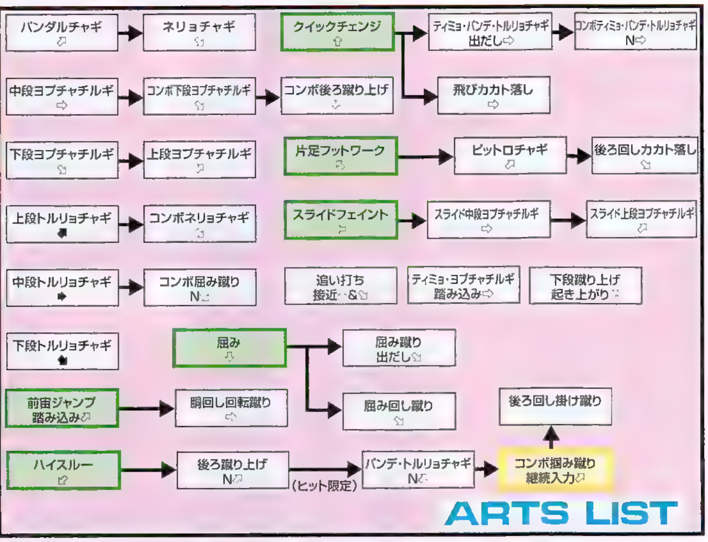
バーヴィン（ガード＋⬇）からも片足タックルを狙える。超重要！



技表の見方：⇨…通常攻撃　➡…ヘビー攻撃　N…レバーニュートラル　[緑枠]…リアクション　[黄色]…ロックにつながる技　[赤枠]…サブミッション



ヨンソン
SEO YONG-SONG
担当：ちゃっきー
打撃……◎
投げ……×
当て身…×

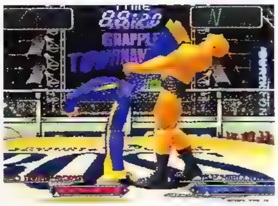


神速の蹴り技を操れ!

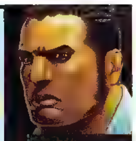
テコンドーだけに、すべての技が蹴り技となる竜誠。投げや当て身はなく、ひたすら打撃で押しまくるキャラだ。

そんな中、もっとも使いやすいのが3段のコンビネーションとなるコンボ後ろ蹴り上げ。初段が通常技だけに出が早く、あらゆる場面で使っていける。主に、相手の技をガードしたあとの反撃として使っていこう。ただ、リーチが少し短いので、遠いときにはコンボ屈み蹴りで代用する。CPU戦でも、この2つの使い分けがメインになるぞ。

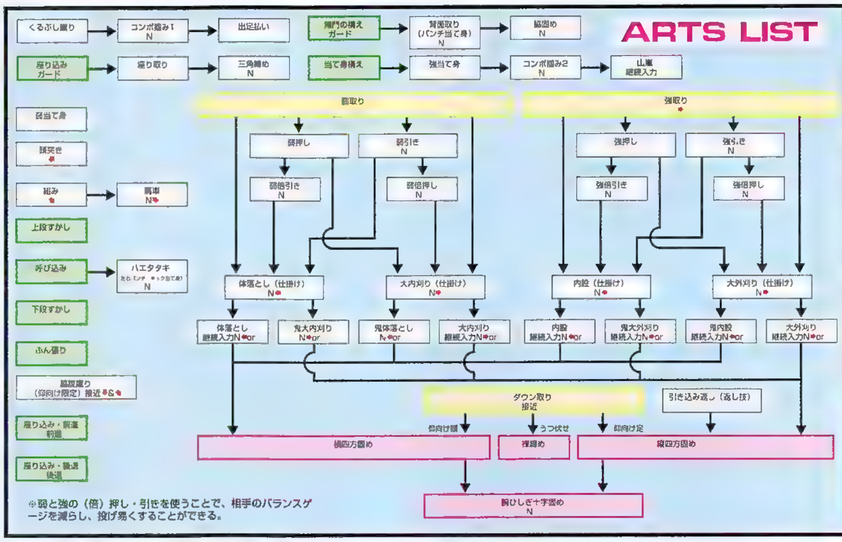
ガードを崩すには、クイックチェンジからの飛びカカト落としが有効だ。この技は、一撃でガードを崩すことができるのが最大の長所。同じ構えから出せるコンボティミョ・パンデ・トルリョチャギと使い分ければ、その効果はさらに高くなる。双方とも、威力は申し分ない。



連続ヒットし、ダウンを奪えるコンボ後ろ蹴り上げ。主力にしていこう。



デュガリ
JACQUES DUCALIS
担当：はまー
打撃……△
投げ……◎
当て身…△



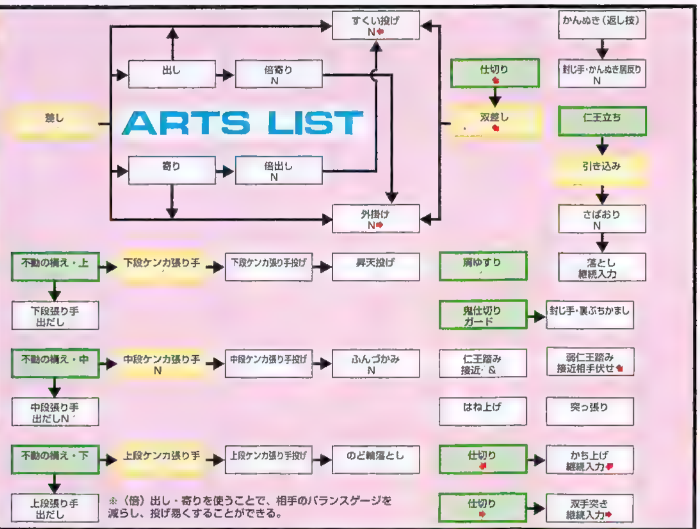
打撃もちょっと使えるぞ!

デュガリのメインウェポンとなるのは、(現時点では)実は「組み」。ここからは肩車への派生しかないが、これが(抜けられないかぎり)相手のパワーバランスゲージに関係なく決まり、与えるダメージもかなり高い。組みにいく動作で上段攻撃をかわすことも少なくないので、チャンスは逃がさないように。

一見、複雑な派生に見える「弱取り」「強取り」だが、実際にやってみればけっこう簡単。まず、掴んだ状態でレバーを「➡・⬅」か「⬅・➡」と入力することで、相手のパワーバランスゲージを削る(=投げを決まりやすくする)ことができる。ここから「投げ仕掛け状態」になったら、さらに「⬅or➡」で2種類の投げに派生し、決まったら寝技へ。状況やレバー方向によって技は変わるが、プレイヤーのすべき操作は一緒だ。



暁丸
AKATUKIMARU
担当：若人
打撃……○
投げ……○
当て身…×



鬼の如き破壊力

打撃も強けりゃ、投げも強い。ある意味スタンダードなキャラクターといえる暁丸の主力となる打撃技は『封じ手・裏ぶちかまし』だ。ガードされたときの隙は大きいものの、低い姿勢で技を繰り出すため、相手の攻撃を掻い潜りながら当てられる。これで相手のガード誘えれば投げ技の出番。『差し』からの『すくい投げ』or『外掛け』を狙う。また、大ダメージを求めるなら、相手のガードをものともしない、各種構えからのケンカ張り手投げを決めろ!



ケンカ張り手投げはふんづかみがオススメ。リングアウトも狙えるぞ。



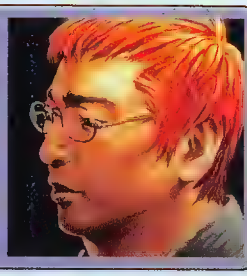
相手のガードを崩す投げ技。すくい投げなら、仁王踏みまで決まる。

技表の見方：⇨…通常攻撃　➡…ヘビー攻撃　N…レバーニュートラル　[緑枠]…リアクション　[黄色]…ロックにつながる技　[赤枠]…サブミッション

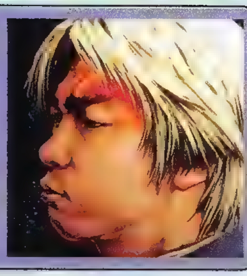
『武力～BURIKI ONE～』を作った男たち

「今までにないものを作りたかった」…今の時代、そんな想いで作られているゲームがいくつあるだろうか？タイトルマッチで例えるなら、まさにチャレンジャー。そんな熱い男たちの言葉に耳を傾けろ!!

ゲームへの想いが、言葉となって次々と溢れてくる。我々がマイクを向けるまでもなかった。



株式会社SNK
第一商品開発本部 本部長
松本裕司



株式会社SNK
「武力～BURIKI ONE～」
開発ディレクター
TSUKAMICHI2



ゲーメスト編集部 編集長
石井ぜんじ

違う格闘ゲームの方向性を探し出したかった!!

松本　もともと初代龍虎の拳が持っているような、ああいう重い雰囲気、なおかつリアルな格闘ゲームを作りたいなっていうのがずっとあったんですよね。初代龍虎の拳の時に3Dのハードや技術があったとしたら、こういうものを作りたかったんだと思うんですよ。間口を狭めてしまうかなとも思ったんですが、違う格闘ゲームの方向を探し出したいなという思いが強かったんです。「こういう格闘技の楽しみかたもある」ということで、ユーザーの方にも楽しんでいただきたいですね。

T　雰囲気をすごく出せたかなと思うんですよ。ステージがひとつしかないことによる統一感とか。舞台がドームの中だったりするので、緊迫感があります。

松本　暑苦しいゲームでしょ(笑)。設定もキャラクターも。ま、色々ありましたけどね、ここに行き着くまでには。「ほんまにこれでいいんか」とか(笑)。

極限流がどれほどのものか見せてやれ!!

T　「武力」を立ち上げるとき、まずキャラクターのイメージを考えようとなったんですよ。餓狼伝説、龍虎の拳、月華の剣士と、目鼻立ちがはっきりしたアニメっぽいキャラクターが多かったんですが、今回は新しくリアル路線をいってみようと。顔はすごくいかついんですけど、ハートがかっこいい!!

ぜんじ　ハートですか（笑）。

T　そういうのがにじみ出たらいいなと。例えば暁丸とか、顔はすごくごついんですよね。ああいう顔を持っているキャラクターで、格闘技の熱さっていうものを表現したいなと。それをコンセプトとして作っています。あくまでも今までにないゲームを作ってみたいということでやってみました。

ぜんじ　「坂崎リョウ」は「リョウサカザキ」と同一人物なんですよね？

松本　「極限流がどれほどのものか見せてやれ!!」ということで出しました(笑)。

T　やっぱり「リョウサカザキ」という名前の方が馴染みがあると思うんですが、日本に来たらやっぱり「坂崎リョウ」なんじゃないかと。

ぜんじ　なるほど。

T　あとは、インターネットなんかで貴人の人気がぐんぐん上がってきています。

松本　使うのは非常に難しいんですけどね(笑)。

T　貴人は正中線を狙う攻撃を繰り出してくるんです。

ぜんじ　正中線、マニアックだなあ（笑）。そういえば、女キャラは、今回はいませんよね？



ホームページ(http://www.neogeo.co.jp/)の画面。即アクセスだ！

T　結局入らなかった(笑)。初代龍虎の拳も、一応キングがいますけど、できるだけいない方向に持っていった。初代餓狼伝説もそうですね。で、今回「武力」でやっとまた念願が叶った(笑)。長年ずっと女の子が出てたんですけど、ここで一発熱いのをやろう！ってことで熱いものを作ってしまいました(笑)。

ぜんじ　ゲームを見た瞬間「この男臭さは松本さんだな」ってわかりました(笑)。

どうやったらリアルに再現できるんや?!

松本　レバーで攻撃するというシステムは、比較的初期から考えていました。特に投げキャラ、柔道とか、プロレスとか、そういう格闘技をどうやったらリアルに再現できるんや、と考えていたんですよ。例えば柔道家は攻めるときに「掴む」という方法をとりますよね。その「引く」というのをどうやって再現するか。前にレバーを入れて、後ろにレバーを倒すという操作で、「掴んで引く」という感覚を出せないかとか、そういうところなんですよ。

T　格闘技における「前方向」というものは「攻める」ことで、その意味は格闘技ごとに違うんですよ。ボクシングだったら「パンチ」ですけど、柔道だったらパンチはない。柔道家にとっては「掴む」ことが前方向なんですよね。というふうに考えていくと、前方向はボタンではなくレバーでやるのが自然かなあと。そのイメージで突き詰めて今の操作系になるまでにはすごく時間がかかりましたね。

松本　今回は操作系や概念が新しいので、みんな同じスタートラインになる。あとはレバーとボタンの役割が逆だったりするので、その辺に慣れてしまえばシンプルなので簡単に遊べると思います。



これが右レバー。とりあえず触ってみるといいだろう。

ずっとこういう風にしたかった!!

T　実は「武力」では、弱パンチで相手をノックアウトする事はできないんです。よく2D格闘で、すごく弱そうなパンチでフィニッシュしたのに、やられた方は「うわー!!」とか言ってて、「それはおかしいんじゃないか?!」って悩んでたんですよ。

ぜんじ　すごい勢いで吹っ飛んだりとかしますよね(笑)。

T　「そんなに飛ぶんかい！」って言いながら作ってたりして(笑)。今回はそこにこだわって、ある程度強い攻撃をくらったら、くらった方はのびて失神、みたいな感じにしました。ずっとこういうふうにしたかったんです。

松本　今回は、台詞もほとんどありません。例えばボクシングの試合で、試合前には余計なことはわからないでしょう。ただ、試合中の「強さ」みたいなものが見えて、勝った方はインタビューされて、その時に初めて選手の人となりがわかる。そういう点も、今回はうまく表現できたと思います。

T　試合中のBGMもありませんし。

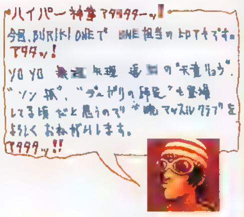
ぜんじ　何でないのかと思っていたんですよ。

T　リアルさを追求すると、実際の試合ではBGMはありませんから。技が決まった時に観客が「ウワアアア！」とわくんですけど、大音量にすると気持ちいいですよ。

松本　ゲームセンターならではの迫力を楽しんでほしいですね。

ぜんじ　その辺はゲーメストでアピールさせていただくということで(笑)。今日は本当にありがとうございました。

「武力」キャラクターデザイナー
ヒロアキ氏からのメッセージ！



今回の記事用に、SNKの松本さんやTさん、さらには本誌の石井ぜんじまでもイラストとして再現してくれたのだ。こんなに武闘派な石井ぜんじは、二度と拝めないぞ！

オペレーターの皆様にお願い

「武力」は、試合中のBGMがなく、SE(観客の歓声)がメインとなっています。インカム向上のためにも、「武力」の音量をちょっと上げてみて下さい。
どうかよろしくお願いいたします。
（ゲーメスト）

ちょっとスピードオーバーすると…選んだクルマの特徴をしっかり把握し、タイムアタックだ！

BATTLE GEAR™

バトルギア



全国の「バトルギア」設置店にて、タイムアタックランキングバトル開催中！

タイムアタックランキングバトル参加方法

ルール

①タイムアタックモードでの、コース別／クラス別、１位のタイムのみランキング集計対象とします。
②集計方法は、①地区別（全国４地区／A地区：北海道・東北・甲信越、B地区：関東、C地区：中部・関西・北陸、D地区：中国・四国・九州)、②コース別（初級・中級・上級・超上級)、③クラス別（A、B、C）の順に集計し、ランキングされます
③全４回のランキング結果をゲーメスト誌上にて発表します。各回ごとにランキング集計を行いますので、ランキングはその都度更新されます。
④募集対象コースは、いよいよ最後となる**第４回目・超上級に限定**させていただきます。ただし、クラスについては、複数申請しても構いません。
⑤**デフォルトの全21車種以外での申請は、無効となりますのでご注意を。**

応募要項

①募集対象コース、募集締め切り日を確認し、必ず“タイムアタックモード”にて、タイムレコードにチャレンジしてください。
②コース別／クラス別にて１位になりましたら、店内に設置してある専用ハガキの記入欄に「エントリーネーム」「タイム」「コース」「クラス（車種)」「パスワード」「ご本名」「ご住所」をご記入ください。
※必要事項が未記入の場合、無効になることがあります。特に“パスワード”は、ネームレジストの時点で必ず控えをとるようにしてください。
③**店舗スタッフに確認印をもらい、専用ハガキに50円切手をはり、指定期間内にゲーメスト事務局宛てにご送付ください。**

特　典

ランキングされた方には、認定証と“OPTION”ビデオを進呈いたします。

超上級「Snow Field」攻略　PART１

雪道という路面抵抗の低い中で、いかに早く走らせるかがポイント！駆動方式の違いによる差も出やすいので、そのあたりもチェックしてみよう！

担当：亜音速の気孔師（トリフターズ）　ずるずる

超上級

Snow Field in Winter

路面抵抗をしっかり味方にして、走行ラインをトレースしていくぞ！

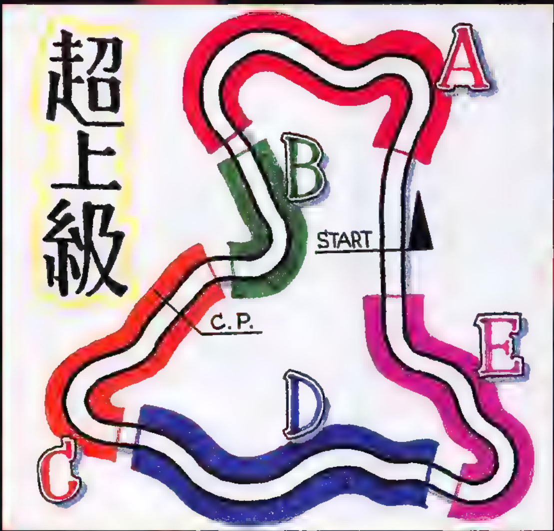
今回走るコースは、路面抵抗の低い雪道が舞台だ！

その抵抗の低さゆえに、グリップ走行ができなくなるわけだが、そんな滑りやすい中でいかにクルマをしっかり走らせるかを今回チェックしていこうと思う。

このコース攻略に合わせて、駆動方式の違いにより、どういったコントロールの違いや感覚が生まれるのかもチェックしていく。

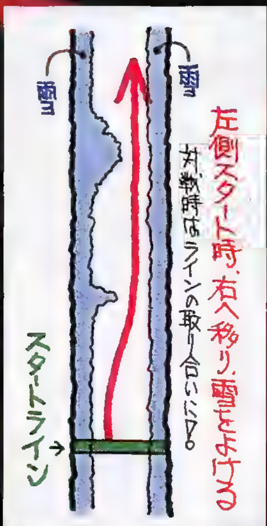
そこで試乗するクルマは、クラスBのFFのインテグラタイプR、FRのFC3S、4WDのセリカである。

それぞれの特性を知ることで、この抵抗の低いコースを攻めていってほしい！



スタート時に気をつけること

まずスタートからだが、スタート地点は除雪されているので走りやすい。が、油断はできない。よく見るとスタートしてすぐのところに（左側）雪が残っているのだ！



タイムアタック時、左側スタートになると、その上を通ることになる！すると…遅くなるんです（少しですが！）。



左側スタート時は、斜め右方向に走り出し、雪を避けるようにする。

当然といえばそうなのですが、左側スタートのときは、これを避けるようにしよう。逆に右側のスタートであれば、そのまま直進して1つ目のコーナーへ飛び込もう。



コースに雪があるところは2カ所。2つ目のほうが雪の量が多い。

さて、駆動方式によるスタートダッシュを見てみよう。

まずFR。同じ車重であれば駆動輪に重さがかかるのでトラクションが良く速い！

FFだとその逆で、トラクションが悪く遅くなる。

4WDは、前後にトラクションがかかるので一番速いということになる！

BATTLE GEAR

P88～89に、第2回（中級・上級）の集計結果を掲載！こちらもチェック！

A区間 早めの切り返しで！

スタートすると、すぐ切り返して右へ曲がり、そのあと長い左へつっこんでいく。

まずその入口にある左だが、高いスピードでくるので、一番気をつけたいのがオーバースピード！とくにFF、4WDは、早めに対応しないと次の右であわてることになる！



良い面、悪い面を合わせ持つ4WD。曲がりにくいことを忘れるな！

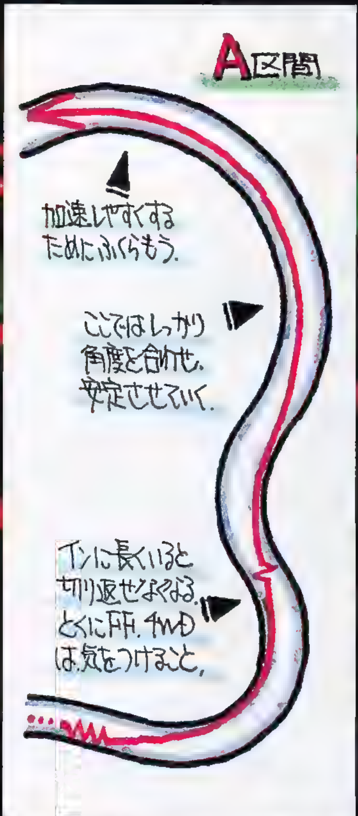
その進入時だが、少しでもスピードを高めるために、両脇の除雪された雪の上には乗らないようにすること。

雪のない一番右寄りから進入し、インへ切り込んでいく。

早めにインに入るようにして切り返す。その理由は、次の右のインへ入るために、クルマの向きを合わせるためだ。

180度近い向きの変化！

FRならミスしてもすぐ対応できるが、FF、4WDは、確実な操作が必要になる！



より早く操作を行うことで、結果としてラインをトレースしていく。これだけ路面抵抗が低いと、かなり早く行動しないと実現は不可能だ！

ここの左から右は、弧を大きくしていきたいので、インの雪の上を通過していく。

ただ右を抜けたあとは、長い左、そして登り坂になるので、加速しにくい両脇には入らないラインを走る。



FFの駆動輪は前輪。それがグリップしないと加速は望めない。



FRはほかの駆動方式よりもハンドルが軽いので切りすぎないように。

この長い左でスピードを維持するために、入口でしっかりクルマの角度を決めること。あとで合わせると、脱出時の加速ができなくなるからだ。

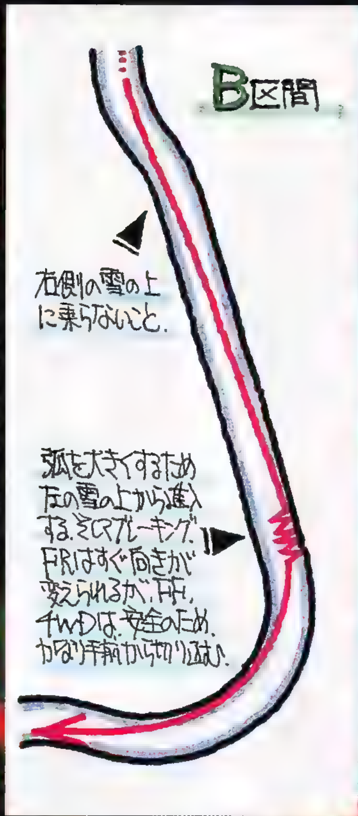
B区間 きついカーブへ突入！

長い左の出口で、加速しやすいようにクルマの向きを戻しつつ脱出するが、このとき、抵抗の低い右脇の雪の上に入らないようにすること！

クルマが真っ直ぐ向きつつふくらんだとき、平らな部分の一番右端に位置するようにする。そこから次のきつい右への進入先へ向け、直進する。



前面に雪が着いているが、両脇は傾斜しているので加速が鈍るのだ。



右への進入時、コース幅を最大限に使って弧を大きくするため、左脇の雪の上へ入る。そこから一気に減速しつつ、思いきり切り込んで、クルマを90度（超えるぐらい）横にして曲がっていく。



これ、左に進んでいる状態なのだが、90度以上テールを振り出している。

FRだと、面白いように横を向いてくれるので比較的楽だが、問題なのはFFと4WD。しっかりスピードを合わせないとインに入れない！



ちょっと登り坂では、少しでも低いところを走るように心がける。

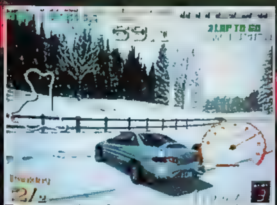
曲がりきったら即切り返して、滑りながらも次の左へ直線的なラインを走っていく。

ふくらんでしまうとかなりロスをするので注意したい。

C区間 後半は加速重視で

少し登って下り、右へ。

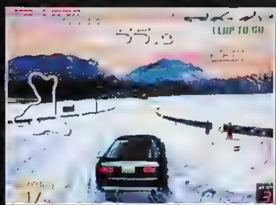
すぐ左に切り返すのだが、この左の先に加速させる区間があるので、それに乗せられるラインを作っていく。



前輪で駆動するFFは、DXタイプのハンドルが重いので注意。

最初の右は、しっかりアウトから少し強めに切り込んで確実にインをキープする。

このとき、少し長めにインにいるようにし、次の左の進入を遅らせ、クリッピングポイントを奥にするようにする。切り返したら前半は強め、後半は戻す感じで曲がる。



中盤の加速できるところ！当然ながら、低いところを走り、加速させる。

FF、4WDは、少し強めに切り込まないと、横向きが解消されてしまうので、気合を入れて向きを合わせていく。

ここのインの雪の上は、加速を考えると入りたくない。



4WDは駆動性が良いが、加速しにくいのは同じ。過信しないこと！

向きを戻しつつ左を抜けたら、緩い右、左を抜ける。

このとき、加速を重視するため、平らな部分を走ること。

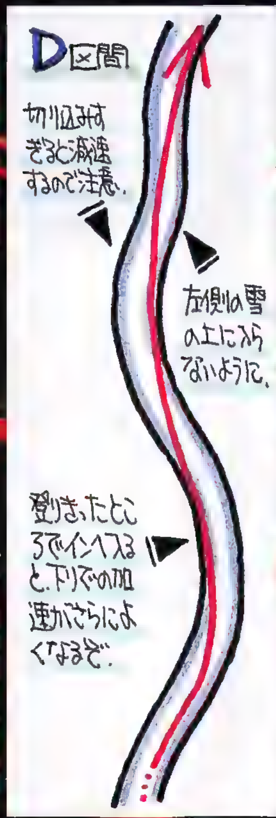
FRだとハンドルが軽いためについ切りすぎてしまうので、横になりすぎに注意！



●「バトルギア」タイムアタックランキングバトルに関するお問い合わせは、ゲーメスト「バトルギア」キャンペーン事務局（TEL 03-3293-9324）担当：山下まで。
※受付時間は平日の13：00～17：00（土、日、祝日除く）。キャンペーンに関する質問のみに限らせていただきます。

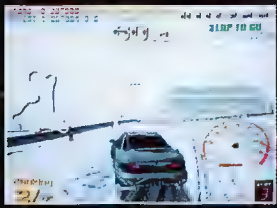
BATTLE GEAR

第4回（超上級）の締め切りは、6月30日（木）消印有効分まで！



減速させないように！ D区間

後半のスピードに乗せるところへきたが、ここでも加速を重視するために両脇の雪の上には入らず、平らなところを走る。とくに前半の緩い右、左の部分では！


登り坂の一番上がクリッピングポイント。そこでインに入れるように！

平らな部分ギリギリを攻めて右、少し奥まで進んだところで左へ切り返し、登りつつ左へ。登りきったところでインの雪の上に入り、その先の右を、できるだけ左寄りから大きな弧を描いて切り込む。

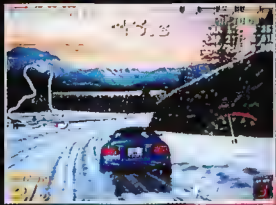
その右のインも雪があるが、直線的に走れれば突っ込んでいってもいいだろう。


強引にインに寄ろうとすると逆に抵抗が大きくなり、加速が鈍るぞ！

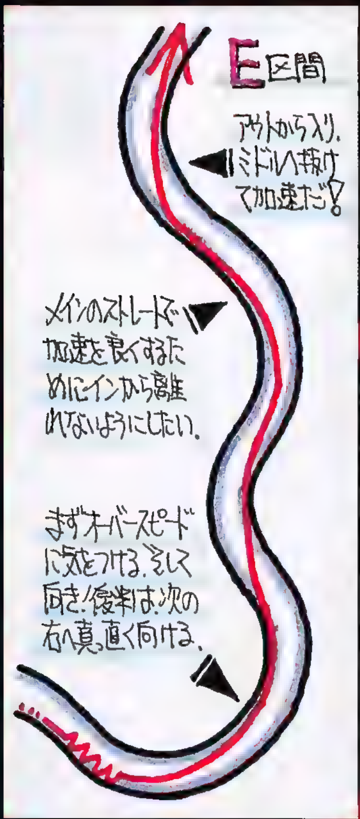
そのかわり、その先の左のインの雪に入らないこと！

先が見えにくいところなので、このラインを取れるようになるには慣れが必要だろう。

失敗する多くの理由は、その右のインから落ちてラインが左にズレるからだ。


頂上からできるだけ直線的に下り、インを突いていく。ふくらむな！

それを嫌って逆に切りすぎて加速が鈍るのもダメ！ここの成功のカギは、もっと前の登りきった左でのインの突き方で決まる。そこからいかに左から入るか、そしてインの傾斜に負けない切り込みをしていくかである。FF、4WDは少しつらいかも！



ラインは直線的に！ E区間

スピードに乗ってきたところできつい左へ。

ここの進入は、確実な減速のより、思い切った切り込みでクルマを横にし、維持することがまず基本となる。

それを成功させるには、コース幅も最大限に使い、向きの変わるスペースをしっかり作れるかがポイントとなる。

かなり手前でブレーキを開始し、減速しつつ向きを深めていく。怖いのはやはりオーバースピード。ここで失敗すると、残りの右、左、右は、事故処理に追われ、余計な距離を走らされることになる。


一気に減速し、一気にテールを振り出す！FRはとても簡単！


FFは「ヤバイ！」と思ったらすぐアクセルを緩めること！

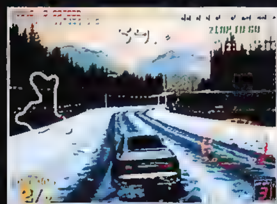
いかにこの最後の部分を速く走り抜けられるかが、今後のタイムアップに影響する！

図のラインを見てもわかるが、インからインへ直線的に抜けていきたい。


4WDは、その加速性を生かすために、クルマの向きに気を使いたい！

これは、それ以前にしっかりクルマが安定し、スピードが合っているから可能になる。

まずはその前のきつい左を思いきり減速して、確実にインを走り抜けてラインを覚えるようにしてほしい。


きつい左から右、左、そして最終の右へ。インからインへ渡っていく。

ブレーキングのタイミングと向きの深め方、そして戻して直線的なラインへ乗せていく作業が、何回もプレイすることでスムーズにできるように目指していこう。

そして最後の右。その先の直線を考えてのラインとなる。


最後の右。メインのストレートへのラインに乗せるためにふくらむな！

早めにクルマを横にし、コーナー後半では直線の方向に頭が向いてるようにする。

このあたりの調整はFRは楽。ただ調子にのって横にしすぎると遅くなるぞ！

FF、4WDは、より早めに、そして強めに切り込んで向きを深めていくこと！

直線へは、必ず除雪してあるコース上へ出ていくこと！ふくらみすぎるな！

遅くてもいいからインをキープしよう！

いつも言っていることだが、まずコース上をしっかり走れることが基本。そこから少しずつアタックし、より速く走れるテクニックを身に付けていきたい。根気がいるぞ！

BATTLE GEAR タイムアタックランキングバトル

締め切り日と申請コースをお間違えのないように！

泣いても笑ってもこれが最後！いよいよ「バトルギア・タイムアタックランキングバトル」も、残すところ超上級のみのコース申請となりました。研究に研究を重ねたキミのタイムで、フィナーレを見事に飾ろう！

また、再度記載しておきますが、基本的にデフォルトで使用できる全21車種以外での申請は、原則として認めません。くれぐれも申請の際には、ご注意ください。

~~第1回 「初級」「中級」 5/31(水)まで~~

~~第2回 「中級」「上級」 4/1(木)〜4/30(金)~~

~~第3回 「中級」「上級」 5/1(土)〜5/28(金)~~

第4回 「超上級」 5/29(土)〜6/30(木)

CRAZY TAXI

マップ攻略第3弾!!

開発者インタビュー
奥の深さと面白さを目指してpart2

CRAZY TAXI™



今号は前号の予告通り開発者インタビューの続きとマップ攻略第3弾だ!

担当:はまー

このゲームで一番やりたかったのは、「ヤバイ」という感覚を出すこと

ゲーメスト なぜタクシーという題材を選んだんですか?

菅野 レースゲームが市場に飽和している現状で、レース以外の切り口はないかなって思っていたんですよ。映画のカーチェイスのように町中を自由に走り回れるものにしたかった。そこで、それを実現させるためにどんな題材がいいかって考えていて、カッコイイというイメージをゲームの中で打ち出したかったんですよ。そこでたまたま開発の人間と話していたらタクシーが出てきて、それから真剣に考え始めました。タクシーならきっとカッコイイってテイストが生み出せるかなって。「まず最初にタクシーありき」じゃないんですよ。

ゲーメスト 今までのドライブゲームとは違うテイストを模索しようというのはかなり意識してやったんですか?

菅野 3研全体の方向性でもあるんですが、人と同じスタイルでなく新しい遊びを提案することを常に考えています。開発途中でも、やはり既存のドライブゲームとテイストが似てくるという傾向があるんですよ。でもそこを今までと違った新しい考え方でいこうって常に考えてやってきました。

ゲーメスト そこらへんて難しいところで、変わりすぎてしまうこともありますよね。

菅野 実際開発中はゲーム自体がかなり難しくなってしまった時期もあったんですが、難しすぎてプレイヤーには伝わらない、って考えて。いかに簡素化して少ないパーツの中で組み合わせを変えていくことで無限に楽しみを盛り込んでいくか。そういうのを基本概念にして、そこを常に忘れないように努力しました。

ゲーメスト このゲームにクリアがないということもその点にあたるんですか?

菅野 ゲームクリアをつくると今までのレースのシステムにどんどん近づいちゃうんですよ。今までにないシステムを重視することで新しい感覚をプレイヤーに伝えたい、クリアをつくるかどうかということは、システムで楽しませるところを凝ろうということで、クリアはあえてなしにしました。

クレイジータクシーの本質とは?

ゲーメスト 車の性能差があるのかないのか巷ではかなりいわれているんですが、実際のところはどうなんですか?

菅野 クルマに関しては重量が微妙に違うんですよ。あとはホイールベース(車軸の長さ)が違いますし、クルマのスケールや判定であるコリジョンの大きさも若干違います。見たままのクルマの形で制御してますから。

まぁホイールベースが違うので、各車間に微妙な差は出てくると思います。

ゲーメスト トップスピードとか加速性能には変わりがないと。

菅野 変わらないですね。微妙に出てくるにしても、シルビアと180SXくらいじゃないんですかね。

ゲーメスト 筐体がアップライトということでかなりコンパクトにまとまっていますが、これはどのようなお考えでやられたんですか?

菅野 割とこのゲームって気軽にできると思うんですよ。アップライトだったら気軽に筐体にもつけるし今までのドライブゲームと違ってどっこいしょって構えなくてもいいじゃないですか?あと今までのドライブゲームとは違うという印象を与えたかったというのもあります。そこを考えて、最初から今の筐体をお考えました。まぁ一人でも多くの人にやってもらいたいというのがありますので、低コストに収めたいというのももちろんありました。

ゲーメスト 海の中を走れたり、コースメイクで面白いところがたくさんあってすごく新鮮さを感じました。

菅野 初めてのコンセプトで初めてのルールで、やりたいことはもっとあって、もっともっと楽しめる要素を入れたかったんですよ。「あーこんなところも走れるんだ」って。でも結局時間的な制約も大きくてあそこまでが限界でした。

ゲーメスト 一般プレイヤーが入りやすいゲームなのに、ゲーム性が深いのがクレイジータクシーの凄いところだと思います。これはなかなか難しいことだと思うのですが、どういうルーツから生まれてきたのでしょうか。

菅野 人間の感情の抑揚、例えばこうすると怖いとかこうすると面白いとか、それをデジタルで評価してあげたいというのが大前提にあります。タクシーでいうならクルマの間をいかに早く抜けるか、とかいかに早くついたかとか、そういうときには「ほめてあげるよ、僕たちは」って。俺ってすごいじゃんってプレイヤーが思ったときにプレゼントしてあげる、評価してあげるっていうのがゲームをつくる上での開発者としての常だと考えています。

このゲームで一番やりたかったのは、カーチェイスのクルマの間を抜けていく感覚とか町中をぶっ飛ばして、「ヤバイ」という感覚を出したかったんですよ。最初はそれだけだったんですけど、いろんな要素を盛り込んでどういうルールを構築するか、そこで人間の感情の抑揚といかにリンクさせるかが楽しみを生み出すんじゃないんですかね。

やっぱり、ゲームっていうのは感情を動かす遊びですからね。



菅野 顕二
(株)セガ・エンタープライゼス
第三AM研究開発部 プロデューサー

P.S.GAMEST Q&A G Q:クレイジータクシーで目的地が遠い客だけを乗せる…これって乗車拒否ですか?/高知県 P.N.義実たか。君A:それは乗車拒否とも言えるが、あれだけの人間がタクシーを待っているということは、それに見合うだけのタクシーが走っているということなので許可!(ノリック)

ビル街①



POINT B

左への急カーブになっていて見通しが悪いうえに、通行量も多いやっかいなポイント。ここはそのまま車道を通らず、カーブに差し掛かる前に右側いっぱいに寄っておき、正面の建物にぶつかる寸前にクレイジードリフト→クレイジーダッシュを使って直角に曲がるといい。商店街へ降りる階段を、スピードを維持したまま爆走できるぞ。



ビル街①にある4つの目的地の中では、かなり先へ進みやすいポイント。客を降ろしたら「C・T・HOSPITAL」から見て右側の通りへ向かい、オレンジか黄色の客を探そう。角を曲がったところにも結構いるので、ゲーム後半でも信頼できる。



視界に客がいない時は、ビル街の中央へ進んで赤をつなごう。

建物入り口に壁やら電灯やらがあり、いい形で停止するのが非常に難しくなっている。建物に向かってどちらに客がいるかを素早く確認し、その方向へ壁を使ってドリフト停止しよう。

POINT A

「Clock Towers theater」から「BOARDERS PARADISE」に向かう途中、右側にビルの屋上へと続くスロープがある。これを昇っていくと、向かいの建物の屋根に緑の客を確認できるはず。そのままダイブすれば拾えるぞ。

ちなみに、このスロープの下には空間があるので、「Clock～」と「C・T・HOSPITAL」の間を行き来する際には（わずかではあるが）ショートカットできる。



屋根の上にパンクが1人。行き先は「Fire station」だ。



目的地としては、特に注意すべきポイントはない。「Police station」方面から来る場合、「SKY BANK」は左、「C・T・HOSPITAL」は右へ、外周に沿って進むのが最速ルートだ。

降客後は、近くに赤い客がいてもすぐ拾わず、多少のロスは覚悟の上で、外周沿いにオレンジか黄を探そう。







これだと、まだ「到着」と見なされていない。注意！

次の客のことを考えると、ドリフトで向きを変えつつ止まるのがベストなのだが、注意すべきポイントが2つある。1つは、ドリフト中に電話ボックスにぶつかると、大きく弾かれてかなりのタイムロスになってしまうことがあるということ。もう1つは、建物に衝突しつつ密着して停止すると、エリア内であるにも関わらず「到着」と見なされないことがあるというもの。車の制御には細心の注意を払い、停止エリアの中央へ安全に止まるよう心がけたい。奥に横付けしてしまうと、まずSPEEDYは逃すことになる。



高速を出てすぐの所にある、ビル街の入り口を告げる目的地。止まる時は、ドリフトなどよりも普通にブレーキで減速したほうが安全だ。

次の客だが、「Police station」内にいる赤の客3人は、一度乗せると復活しない。もし4回以上ここを訪れることになった場合は、ビル街の中を右手沿いに走って客を探すこと。



ハイウェイでスピードが出ているので、このへんから安全に減速しよう。

コイツを乗せよう！～ビル街①～

ハイウェイを抜けたあたりまでくると、細かい「時間のズレ」が積もり積もって、乗せる客をパターンにすることがかなり難しくなってくる（客の目的地は、時間帯によって刻々と変化しているため）。

そこで、単純に個々の客を覚えるのではなく、「距離から目的地を逆算」するという方法も覚えておきたい。例えばビル街①内では、どこからどこへ行くことになっても「赤」の範囲。また、「Baseball stadium」から「Police station」までは、必ず「黄緑」「緑」の距離を走らなければならない。つまり、「オレンジ」「黄」を拾った場合は、ビル街①をたらい回しにされることもハイウェイを一気に戻されることとも絶対になく、確実にビル街②へ到達できるワケだ。



スノボ屋と映画館からは赤を拾い、病院か銀行を経由して外周へ出るのが安定パターンだ。





止まる時は、ホテル正面の看板（の柱）にドリフトで横付けすると早く停車でき、次の客も拾いやすい。

ただ、ここから次の客の選択は、結構難しい。近くにオレンジの客がいればかなり信頼できるが、ホテルから見て右側の通りにいる一連の黄色客は、「Fire station」か「Police station」のバクチだ。

POINT C

人やらイスやらパラソルやらでごった返すモールの中も、このゲームではアクセル全開で突っ切ることが可能！なのだが、実際には普通に車道を走ったほうが早かったりしてやや残念。一応、向かって左側にいる赤の女性客は「N-gate」行きのことがあるので、これを拾った時はそのまま中を荒らしつつ進んでほしいところだ（?）。



ハネることは絶対にないとはいえ、これだけの人混みだとさすがに気が引ける!?



モールの西門。スピードが乗った状態で突っ込むと跳び越えてしまうので、車道から降りる前に十分減速すること。

次の客だが、西門には客が2人しかいなく、しかも一度乗せると復活しない。3回目以降は階段を昇った先まで客を見つけることができないので、できることなら避けたい目的地ではある。

ビル街②





モールの北門。止まること自体は簡単だが、次にどの客を拾うかを考えると、基本的にはビル街②の中心（十字路）を向くようにしたい。

ここからは、面倒なビル街を抜けることのできる客が多い。まず、そのまま直進して十字路付近にいる黄色もしくは黄緑の客。また、バックして商店街に突っ込み、オレンジか黄緑を乗せてもいい（ただしこちらは、赤や黄色でダメな場合もある）。



十字路正面のほか、十字路右にもいることがあるので要チェック。

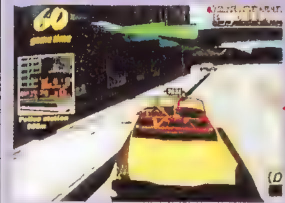
コイツを乗せよう！～ビル街②～

ビル街①から「黄」or「オレンジ」で来れるということは、ビル街②ではこの色の客は逆に危険。とは言え、「Bus terminal」「Look-out tower」までもほぼ同じ距離なので、「黄」「オレンジ」をすべて避けるワケにもいかない。確証のない客を乗せざるを得ない状況ではオレンジを優先し、もし「BOARDERS PARADISE」を引いてしまったら、そこから赤をつないで「C・T・HOSPITAL」か「SKY BANK」へ行こう。ビル街①で説明したように、ここからはビル街②行きの客を拾いやすい。

ちなみに、ビル街②内の「黄緑」は確実に「Look-out Tower」以降まで行ける。見かけたら絶対に拾っておこう。



ビル街②の出口付近まで行って拾っても、



こうなること多し。ヘタをすればBADもあり得る。

POINT D

建物の一角に斜めの小道があり、「OSMOUS～」と「Crown～」を行き来する際、距離的には若干短縮できる。が、実際には一般車両の列を横切る形になるので、若干リスクは大きい。

ここにいるTシャツを拾えば、一気に「Tennis coart」まで行ける。





「OSMOUS HOTEL」同様、目的地にはなりやすいが次が厳しい。ここでは方針によって、右へ出るか左へ出るかを変えていこう。

左の通りへ進むなら、2人いるオレンジに賭ける。T字路の男性客がオレンジだった時は、ほぼ確実に「Bus terminal」行き。右の通りは、赤をつないで凌ぐのが安定だろう。

GRADIUS® IV FUKKATSU

GRADIUS® IV 復活

1周目はもうクリアしたかな？
今回からいよいよ2周目に突入していくぞ！

担当：RED

2周目予備知識

今回からいよいよ2周目の攻略に入っていこう。グラⅣの2周目は撃ち返し弾がこないが、ステージ1～5までの地形がまったく変わっている。

地形が変わったことにより大幅に難しくなっているのが植物ステージ、モアイステージ、マグマステージで、一からパターンを作りなおしといったカンジだ。細胞ステージ以降は地形の変更はなく、微妙な変更のみにとどまっている。

また、オプションハンターの出現法則も変わっている。1周目は4個目のオプションを装備している時間をカウントしていたが、2周目は1個目のオプションを取ったタイミングで決まるようになっている。オプションが4個揃っていない状態でも、1個目のオプションを取ってから一定時間が経過するとオプションハンターが出現する。

また、出現したオプションハンターにオプションを取らせた場合も、取らせずに避けた場合も、次のオプションハンターの出現タイミングは変わらない。

装備の取りかた

2周目のステージ1は、マップが少々変わりドラゴンの発生率が上がっているが、ここまでこられる人ならば特に問題はないだろう。

重要なのは1個目のオプションを取るタイミングで、二通りのパターンが考えられる。

●すぐに取るパターン

グラⅣでは、1周目クリア時に点灯していたゲージがそのまま2周目に持ち越しになるので、オプションに合わせておけば2周目スタートと同時にいきなり1個目のオプションを取ることができる。

このパターンだと、装備が集まるのが早いのでステージ1～2が楽になる。ただし、1～2回目のオプションハンターは多少やっかいな場所で出てしまう（1回目はステージ3の道中で、2回目はステージ5の道中で出現）。

●遅めに取るパターン

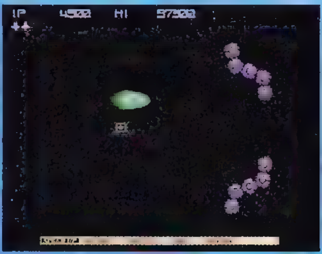
流体金属ステージの中盤まで粘ってから1個目のオプションを取るパターン。

カプセルが余るので、スピード×2、ミサイルと取ったらフォースフィールドを取ってしまう。その後カプセルを集めてオプションに合わせておき、写真の場所で1個目のオプションを取るようにする。

1個目のオプションを取るまでは逃げに徹して、無理にドラゴンを撃ちにいかないほうがいいだろう。

装備の集まりが遅くなるが、1～2回目のオプションハンターを確実に安全な場所で出すことができるのがメリット（1回目は3ボス直前で、2回目は5ボス直前で出現）。

このようにどちらのパターンも一長一短があるわけだが、2周目に関しては遅く取るパターンのほうがオススメだ。



カプセルが余るので、フォースフィールドを取っておく。



カプセルを集めてゲージをオプションに合わせておく。



このザコが出現するところでオプションを取る。

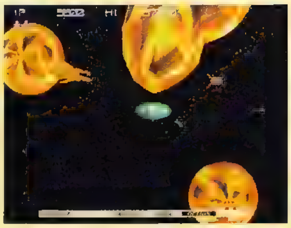
このザコを目安に





ここまで来た人にとっては楽勝だが、オプションハンターとの戦いはすでに始まっている。

流体金属マメ知識



ジェネレーターは自機が接近すると反応して膨張する。

ステージ1に点在しているジェネレーター（円形の流体金属の塊）は、自機が接近すると反応して膨張・変形するようになっている。

ジェネレーターの近くにあるカプセルを取りにいくときは十分注意しよう。できれば、ジェネレーターの近くにカプセルが出ないように敵を撃つようにしたい。

2周目 植物ステージ

1周目と比べると、非常に戦略性が高くなっている植物ステージ。面白くなった分、難しくもなっているぞ。

ステージ概要

2周目の植物ステージは、1周目に比べ起伏が多くなった地形と絶妙に配置されたツタ状植物によって、かなり面白いステージになっている。

もちろん、難度的にも上がっており、要所要所のツタやハッチをしっかり撃つようにパターンを作っていかないと、安定してクリアすることは難しい。破壊するツタ、残してやり過ごすツタをしっかり決めてしまうことが大切だ。

ダブル、レーザーの選択について装備ごとに見ていくと、1、3、5番装備は、カプセルに余裕がある場合はダブルを取れば道中が楽になる。

2、4番装備はノーマルショットがオススメだ。

6番装備は、カプセルに余裕がある場合はレーザーを取るようにしてもいい。

今回紹介するのは、ミサイルで上を撃てない装備で、ノーマルショットのまま進む場合のパターンとなっている。

ミサイルで上が撃てる装備や、ダブル装備なら楽になる場面もあるので、自分なりにアレンジしてほしい。

A区間

まず、右上からのダッカー×3機と、その直後に左上から出現するジャンパー×2機を確実に撃つ（写真1）。

ジャンパー×2機を撃ったらツタ1にショットを撃ち込んでひるませ、そのスキにハッチBを狙い撃ちして破壊しておく（写真2）。

ハッチBを破壊したら地形の上を通り、ツタ2と3を破壊、ツタ4の左側にいるダッカー×2機も撃っておこう。

ポイントになるのが、ツタ5の撃ちかたで、写真3のような位置から、天井ぎりぎりのラインで、ショットを通して狙い撃ちすることができる。

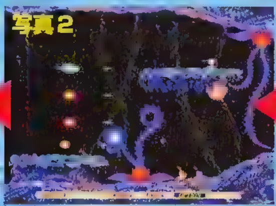
ツタ5を撃ったら前に出て、ツタ6とハッチCとDを撃つ。ハッチDはオプションを伸ばして壁ごしに撃つ。

ハッチEは、上が撃てない装備の場合は無理に撃ちに行かないほうがいい。

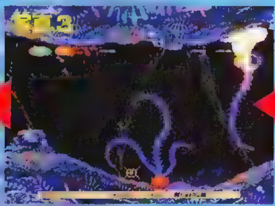
ツタ7はダメージを与えてひるませ、丸まっている隙に前に逃げてしまうか、逆に弾を撃つのをやめてダメージを与えないよう注意しつつ、写真5のように下を回り込んで前に抜けてしまおう。



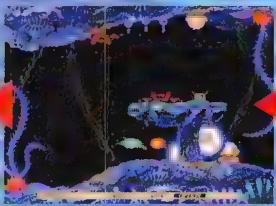
右上から出てくるダッカー×3機を撃ったら、左上から出てくるジャンパー×2機を撃つ。



ツタ1をショットでひるませながら、ハッチBを狙い撃ちする。



この位置からツタ5を撃つことができる。リップルレーザーは届かないので注意。


ハッチDはオプションを伸ばして、壁越しに撃つ。



ツタ7は撃ってひるませるか、逆にまったく撃たずに抜ける。

B区間

ツタ7を避けたら、ツタ8を撃ちにいく。この時、ハッチEを撃っていない場合は後ろからザコが来るので、写真6のように地表付近でザコをやり過ごす。

ツタ8を撃ったら前に出て、右下から出てくるダッカー×2を待ちかまえて出現と同時に撃ち、すぐに写真7のようにオプションを配置してハッチFとGを撃つ。ダッカーを放っておくと、ハッチを撃っている最中に弾を撃たれるので危険だ。

ハッチFとGを撃つとすぐに左上からジャンパー×2機が出現するので、オプションを上に伸ばした状態にしておき、出現と同時に撃つ。

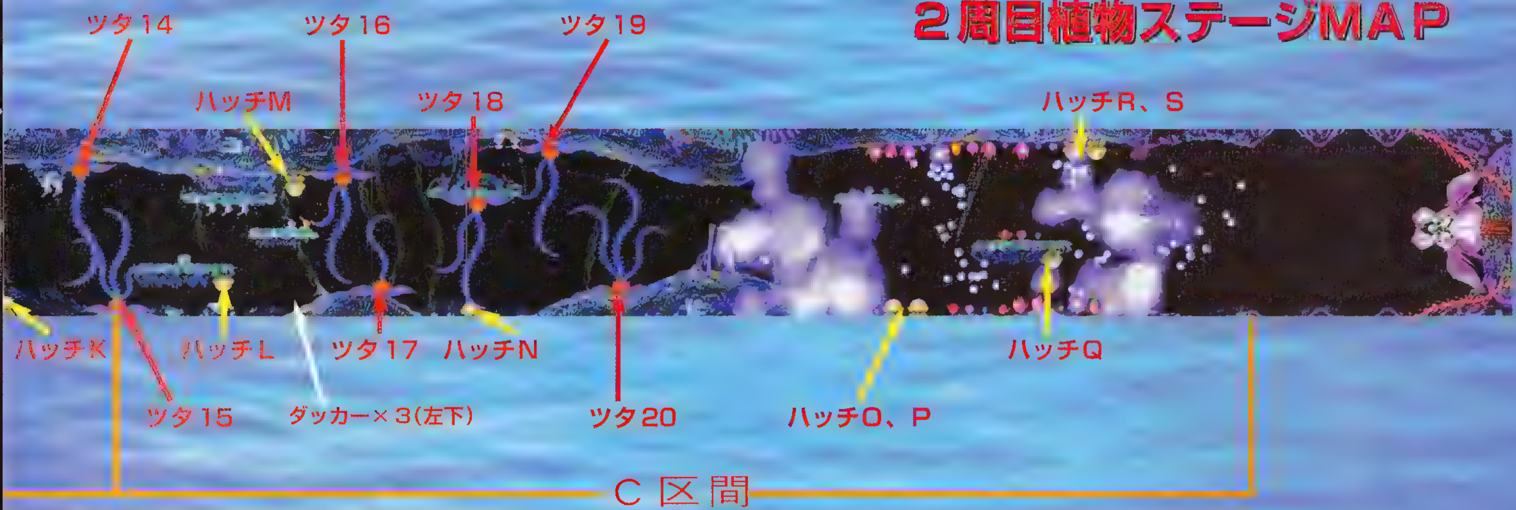
ツタ9と10を撃ったら下に移動し、ハッチHとその周辺のダッカーやザコを一掃し、ツタ11を撃つために上に移動する。

ツタ11は、写真9のようにオプションを配置して撃つ。

ここで注意したいのが、この直後に左上から出現するダッカー×2機で、上が撃てない装備の場合は意外に厄介なのである。上が撃てない装備の場合は、ツタ11を撃ったあとも写真10のようにオプションを左上に残した状態をキープして、左上からダッカー×2機が出現した瞬間に撃つようにしよう。

ツタ11を撃ったら、ツタ12は無視して（ダメージを与えないようにして、スッと前に抜けると楽）ハッチJを撃ち、ツタ14を撃ちにいく。ハッチIは撃たなくても特に問題ない。ツタ14はオプションを配置して地形越しに撃つ。

2周目植物ステージMAP

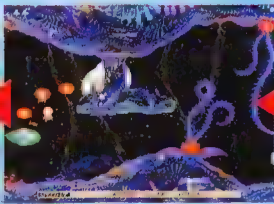




ハッチEを撃っていない場合は、後ろからザコが来るので注意。



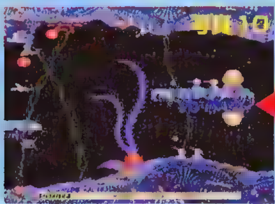
右下から出現するダッカーを撃ってからハッチF、Gを撃つ。



ハッチF、Gを撃ったら左上から来るジャンパー×2機を撃つ。



ツタ11は、オプションを伸ばして撃つ。



上が撃てない装備の場合は、オプションを残しておいて左上から来るダッカー×2機を撃つ。

C区間

ツタ15を撃ったら、ハッチLやその左側の砲台等は相手にせず、なるべく早く写真11のようなオプション配置を組んでおく（ハッチLは残しても問題ない）。

もちろんこれは、ハッチMやツタ16を撃つためのオプション配置だ。配置したオプションでハッチM、ツタ16を早めに撃ってしまえば、この後の展開が一気に楽になる。

ツタ16まできちんと撃ってしまえば、後は左下から出現するダッカー×3機に注意するだけ（写真13）。ツタ17、18、20を撃つのは特に問題ないだろう。

オプションの配置を失敗してハッチMやツタ16を撃ち損ねるとやや苦しくなる。ツタ16を撃ち損ねた場合は、ツタ17を撃ってから、ツタ16にダメージを与えないようにして地表ぎりぎりをスッと前に抜けておこう。

ボス前の胞子地帯は、1周目より霧が濃くなっていて視界が悪くなっているので注意。

ハッチOとPを撃ったら、地形の下に設置されているハッチQを狙い撃ちする。この時、蛇行しながら飛んでくるザコ編隊に注意。意外と危険だ。

ハッチQを撃ったら、地表のつぼみのような物体をショットで一気に撃ち、胞子があまり飛んでこない状態にして地形の下を通って前に抜けてしまおう。この時、上のハッチRとSから出現するザコの弾が、地形のすき間を抜けて飛んでくるので注意しよう。

最後にもう一度ザコ編隊が来るが、画面下でやり過ごす。



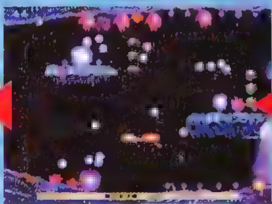
なるべく早く、こんな感じでオプションを配置しておく。



配置したオプションで、ハッチM、ツタ16を撃つ。



左下から来るダッカー×3に注意しよう。


地形の下についているハッチQを狙い撃ちする。蛇行するザコに注意。


地表のつぼみ状の物体を撃ってから、一気に画面の前に抜ける。

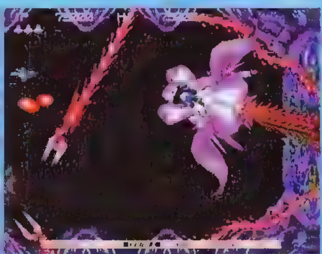
STAGE BOSS デンドロディウム

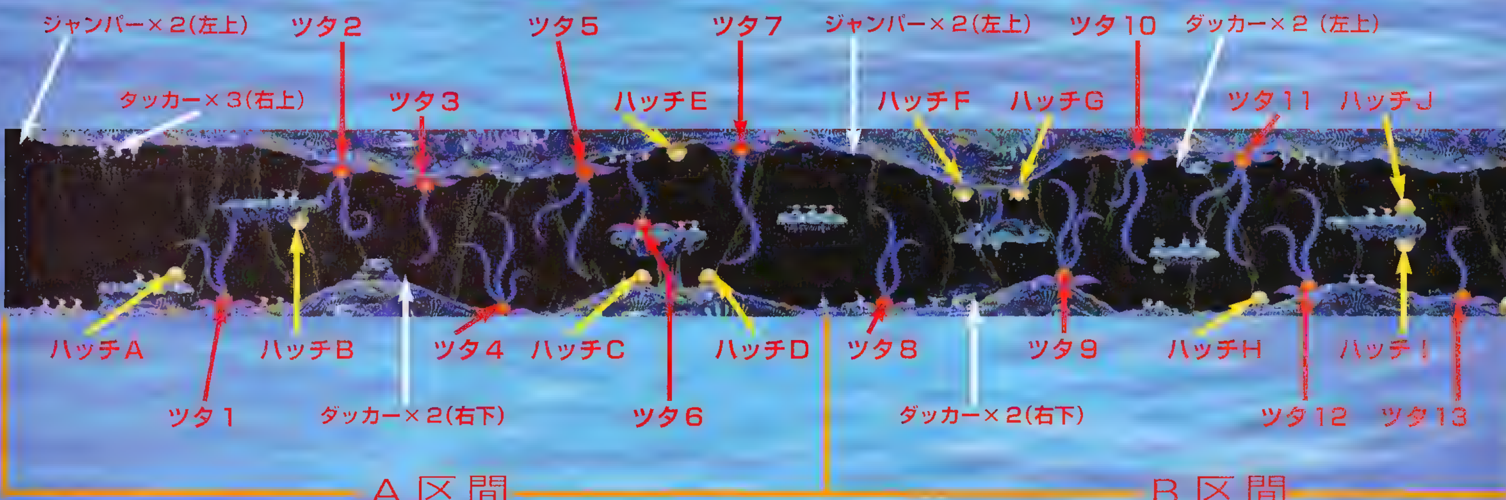


ボスのデンドロディティウムは、触手による攻撃が異常に速くなっている。

効率良くダメージを与えていれば、触手による攻撃が来る前に倒してしまうことが可能だが、もし倒すのが遅れた場合はすぐに気持ちを切り替えて、触手を避ける準備をしたほうがいい。

画面の上下に触手が見えたら、触手の向きから発射方向を見切って、早めに安全な位置に逃げ込もう。触手が発射されてから逃げても、まず避けきれない。


超スピードの触手に注意。発射方向を見切って安全な位置に逃げよう。



気分はGPレーサー!!
ポールリカールサーキットを攻めるぞ!

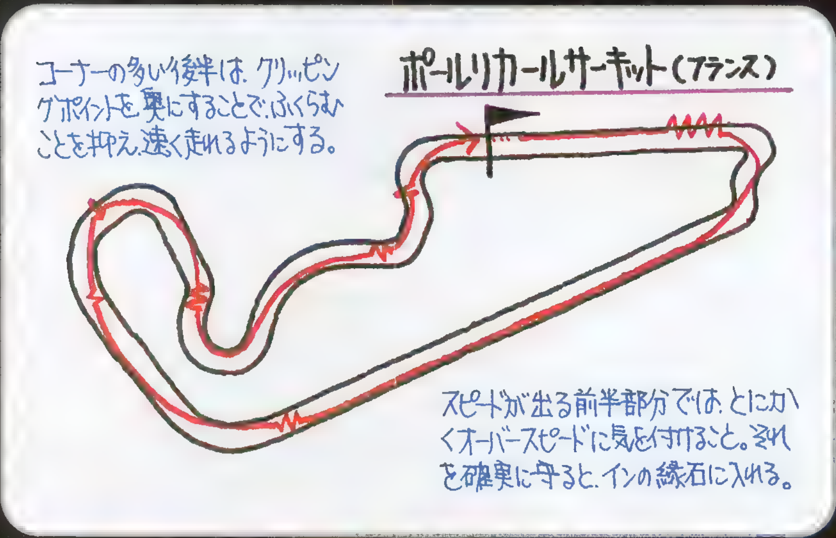
緊急告知！

http://www.namco

インターネットのナムコワンダーページ上で、ハイスコアランキング開始！ゲーム後に出る自分のパスワードを覚え、ここに書き込めば、世界の中の自分のランクがわかるぞ！

3つあるコースの中で一番スピードの出せるコースがここ!ここで基本的な部分をマスターし、ステップアップしよう!

担当:するずる



第1戦 ポールリカールサーキット

いかに減速させるかがポイントになるぞ!!

ブレーキング勝負！ここで差がつく！

とにかく本物指向で作られたこの「500GP」ついついゲーム感覚でプレイをしてしまい、なかなかタイムが上がらない！曲がれない！というライダーも多いのではないでしょうか？

なぜ?そうなるのかを今回からの攻略でチェックしつつ、少しでも速く走れるコツを書いていこうと思う。

それに合わせて、今回からは、その難しさを追求したこの開発者からのこぼれ話も載せていく。その話から何か速くなるコツが解るかも…。



ブレーキポンでラインに乗せるぞー！

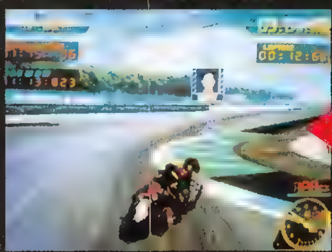
このコースで一番ネックになるのがこのコーナーだろう。

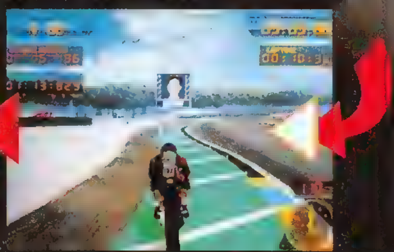
落としすぎるぐらい減速すれば何の問題もなく曲がれてしまうところなのだが、失敗の多くは、ブレーキの開始が遅いために曲がれ切れず、オーバーランしてしまう。

速く走るためには、高いスピードを維持することも大切であるが、まずは遅くても良いからラインをトレースすることからトライしてほしい。

そこから少しずつスピードを上げ、自分の限界へトライしていく。

さて、ここのコツだが、ま

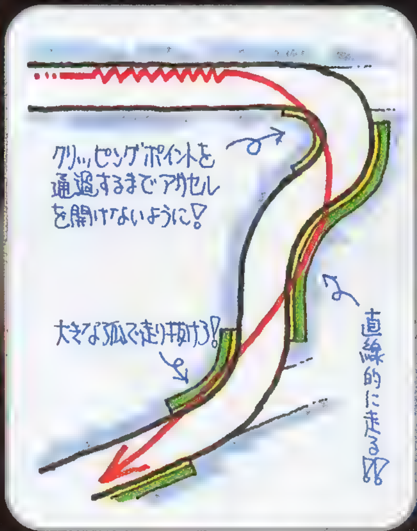




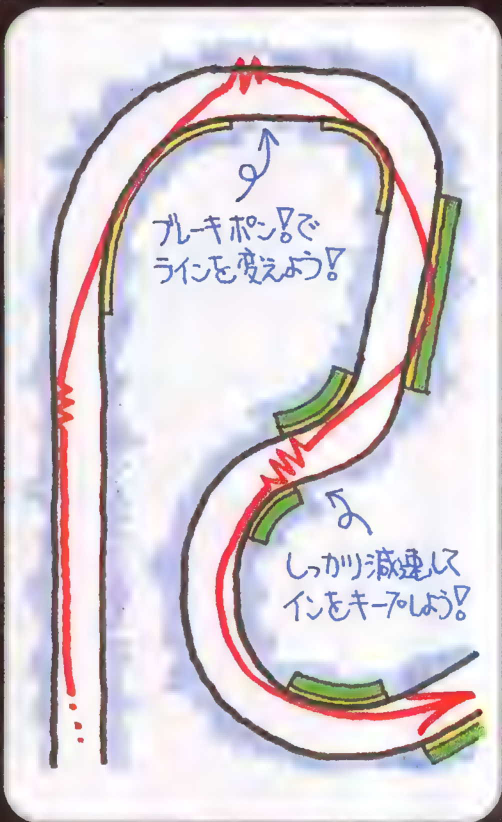
縁石もしっかり使って少しでもラインを真っ直ぐにしていく！

ずはブレーキング。コーナー手前で、左にある看板を目印とし、その1つ目、2つ目の中間からブレーキを始める！

これでOK！あとは全開にしないようにして縁石を走り、加速させていけばOKだ！



お詫び：5月15日発売ゲーメストの500GPの記事内の写真で、著しく写真の画像が粗いものがありました。
関係者の皆様に多大な迷惑をおかけしたことをお詫びいたします。



コーナーの形をしっかり把握せよ!

中盤の高速コーナー群だが、ここ、コースマップを見るとわかるが、コーナーが一定の弧の形になっていないのだ!

これをまず理解して、ラインを作ると…図のように、その先にある部分を考えてのラインとなってくる!



ふくらんだところでギュッとブレーキを入れればOK!

となると単なるアウト=イン=アウトではダメ!次の展開に合わせ、ブレーキングしたり、インから入っていく。

そのタイミングが合うと楽に速く走れるようになる!



手前にクリッピングポイントを作ると必ずオーバーするぞ!

減速してガンーとバイクを倒し込んでインへ入る走り方もあるのだが、ここでは、ラインに乗せつつ倒し込み、アクセルを緩めたり、ブレーキングすることでインに寄せていくようにする!

最後はきちんと減速して抜けるぞ!

中速コーナーが続く後半は、速さよりもインを突いて、短い距離を走るラインを考える。

このとき、単にスピードの上げ下げでインをキープするのではなく、バイクのバンク角にも気をつけてみること。

そのバンク角によって加速させやすくもなるので、とくにコーナー出口では、アクセルを全開にするだけでなく、バイクを起こすようにする。



早めに減速をし、インをキープするラインに乗せていく



後半で気になるコーナーといえば、やはり最後のコーナーとなるが、でもここは、定石通り、しっかりスローインで進入すれば、複合コーナーではないので、大きなタイムロスなく走り抜けることができるだろう。私が気にするとすればその1つ前のコーナー。

十分に加速してくるために、減速のさせ方次第で、ラインがいくつもできるからだ!



しっかりアウトから切り込み、立ち上がり重視にしていく!

加速を重視すると、ついアクセルを開けてしまうとラインがふくらみ、最終コーナーへのつなぎが悪くなる!

ここはアクセルを絞り、バンク角を調整し、ライン重視で抜けていくようにしよう。

そうすると最終コーナーへの進入であわてることがなくなり、安定したコーナーリングを得られるようになるぞ!

500GP開発こぼれ話 ―企画編―

500GPの開発チーフを担当しました中村 勲です。

モトクロスゴー!の開発が一段落した時に、青木宣篤選手の計らいで500ccに試乗した時の事を紹介します。

実際に試乗したのは、TSRチームのNSR500V。黒いカウル、シルバーのタンクといった外観で、まさにテスト車そのもの。しかもコースは鈴鹿とくれば、う〜んス・テ・キ♡バイク乗りの私にとって、夢にまで見たシチュエーション。

試乗当日、500ccバイクは見慣れているものの、またがるのは今日が初めてとあって、否が応でも気分は盛り上がった。さらに関節の固くなった私にとっては少々窮屈なポジションが気分の高まりに追い打ちをかけた。

「500Vといえどもバイクに変わりない。(アクセルを)開けなければどうという事はない!」と自分に言い聞かせコースインする。1/4〜1/3のアクセル開度で走り出すと、思いの外スムーズに走れることに驚いた。よく考えれば2ストレーサーはピーキーだなんて一般的には言われているが、500ccもの排気量となると、アクセルを開けなくても市販車に比べれば十分なトルクが出ていて当然という事に気がついた。

そのまま慎重に走っていては仕事にならないと、裏ストレートでアクセルを3/4位まで開けて、加速感を体験しようと試みたが、あっ!と言う間に130Rが来てしまう。こんな事ではと気を取り直し、メインストレートで再び意識的にアクセルを開けてスピードを乗せるような走り方をしてみるも、1コーナーへのブレーキングタイミングが掴めず、かなり手前でアクセルを閉じてしまう始末。



そんなこんなで体験走行は終了してしまったのですが、改めてモータースポーツをゲームというメディアで表現する事の可能性を考える、いい体験だった。

STREET FIGHTER III 3rd STRIKE

PORTAL STEP/BUILD UP ARTS

ストリートファイターIII サードストライク

3rd STRIKE STREET FIGHTER III

Fight for the Future

ストIII3rd本第一弾技詳解のアーツリスト本

ストリートファイターIII 3rd STRIKEに登場するキャラクターの通常技、必殺技、スーパーアーツを解説。また、新未攻略なども掲載予定。この一冊で熱い闘いを勝ち抜け!!

本体価格950円+税

好評発売中





※クロスマーケット4月情報号（3月25日発売）ピンナップイラストより。

スカッド ヘッツ!

SCUD HEAD!

ルーガル・ガメ夫
ザ・キング・オブ・ファイターズ シリーズ
ビジュアルブック

過去から現在までの描き下ろしを含む
ルーガル・ガメ夫"ザ・キング・オブ・ファイターズ"
シリーズイラスト作品集ここに発売!

本体価格1280円+税

好評発売中

11·ZERO·SAGA·SIN

新世紀GPXサイバーフォーミュラ OVAシリーズコンプリートファイル

表紙はいのまたむつみ描き下ろしイラスト!

永久保存版のラインナップ!!

- 「SAGA」以降のいのまたむつみラフスケッチ他、未公開資料を多数掲載
- 11th～16th GPXの全レース完全記録
- FICCYの歴史とレギュレーション変更データ一覧
- 各チーム別キャラクター＆マシン超詳細データファイル
- 福田監督をはじめとするスタッフインタビュー
- 11～SIN第2巻までの全話フィルムストーリー



新世紀GPX CYBER FORMULA サイバーフォーミュラ

6月中旬発売 本体価格 2,500円+税

※ お知らせ:前号で告知いたしました『ゲームミュージック着メロマニアックスVol.2』は事情により発売延期となりました。ご了承下さい。

新声社

全国の書店でお求め下さい。品切の場合は、書店にてご注文いただくか、当社通信販売部「読者サービス部」をご利用ください。
通販のお申し込み先:フリーダイヤル0120−531917（月～金/10:00-17:00）または E-mail:dokusabi@shinseisha.co.jp

〒101-8935 東京都千代田区神田神保町1-26　TEL.03-3293-9321　FAX.03-3293-9329　http://www.shinseisha.co.jp/gamest/


4th DIO
PlayStation
本格派縦スクロール・シューティング
Geki Oh
撃王
紫炎龍
アナログコントローラ DUAL SHOCK 対応
5月20日発売！
めざめよ戦士たち！
いま再び熱きバトルが ¥1,980 で蘇る！
5,000円当たるカモ！
「撃王」をお買い上げいただいたお客様の中から抽選で108名様に現金5,000円をどどーんとプレゼント！
★「ずるい龍」のエンディングに出てくるパスワードを商品に同封されているハガキで1999年12月31日までに送ってね！
オリジナルモードの他に8つのモードができる！
JIENRYU
小円龍
せこい龍
ずるい龍
ノロイリュウ
FuruiRyu
Warashi Inc.
株式会社 童
〒151-0071 東京都渋谷区本町3-10-3清水町矢部ビル10F TEL. 03-5358-7381 http://www.warashi.co.jp

CYBER TROOPERS VIRTUAL-ON

近接重視!なのか?

電脳戦機バーチャロン

ORATORIO TANGRAM

オラトリオ・タングラム

Ver.5.4

ショットの弱体化、近接攻撃の強化により、雰囲気が初代バーチャロンに近くなったとも取れるバージョン5.4。これからどう進化するかが楽しみだ。



ショット系の変更点

ダメージが低下した攻撃が目立つほか、誘導系の攻撃が大きく弱体化している。その変貌はさまざまだが、基本的には誘導性能自体が弱くなっていることが多いようだ。また、ロックオンのあるなしによる変化も、以前よりあからさまに大きい。ロックオンしなくても自動的に相手を追尾してくれるようなものが減ったかわりに、ロックオン時の方向修正は強くなっている。

となると、戦術的には今まで以上に「狙って」攻撃することが重要になったといえる。誘導系の攻撃はあくまで牽制にとどめ、硬直を狙うショットを確実に当てるように考えていきたいところだ。

前ダッシュ攻撃に注目

硬直を狙う、といえば、前ダッシュ攻撃が代表的。5・2では、ほぼどんな状況からでも硬直を狙うことができた。前ダッシュからのRWがその代表例で、相手が背後にいたとしても、完全に向き直ってから攻撃するようになっているVRがほとんどであった。

しかし、5・4ではそれを少し考え直す必要がある。旋回性能に若干の変更が見られ、相手が背後にいるような状況、例えば相手を通過しつつの前ダッシュ攻撃（いわゆる交差法といわれるもの）などは、向き直らずに攻撃してしまう場合が多いのだ。前回少し紹介したテムジンの前ダッシュRWは、その典型例といえる。

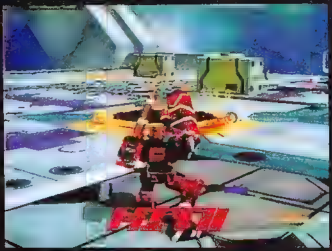
逆に、その性能がよくなったようなVR、または攻撃もある。スペシネフの前ダッシュRWなどがその代表例となり、以前のようにあさっての方向に攻撃を出すようなことはなくなっている。前ダッシュRWが使いにくくなったな、と感じたら、そのほかの攻撃（前ダッシュCWなど）で代用できるものがないか、探してみるといいだろう。



ターボサイズをライデンが歩いてかわすの図。理不尽さは影を潜めた。



こちらは、ちゃんと前を向くようになったスペシネフの前ダッシュRW。



ロックオンしているときは、以前よりも補正が強くなっている。

近接系の変更点

ダメージが上がり、自由度も高くなった近接戦闘。5・4の神髄はここにある、といっても過言ではない。

重宝になったバリエーション

さまざまな攻撃からキャンセルが可能になった近接。そこにはまさに、無限大の可能性が広がっている。

キャンセルに関しては、左の表を見てほしい。攻撃が出たあとでもキャンセルできるようになり、リスクなく近接を狙えるようになっている。

この中で特に注目したいのは、やはりクイックステップ近接だ。もともと強力だが隙が大きいことがネックとなっていたこの攻撃だけに、リスクの低下はかなり大きい。近接時には積極的にこれを狙おう。

また、近接キャンセルガード→ガードリバーサルとやれば、割り込み不能の連携を作ることも可能だ。ダウンしない近接からこれを使えば、連続技にもなるぞ。

もうひとつの注目点は、ターボ近接を出したあと、ガードでのみキャンセル可能な点。これで、ガードさせてふっ飛ばしたあと、確実に追い打ちできるのがうれしい。

もちろん、強くなってばかりではない。5・2のときにかなり重宝したガードリバーサルは、攻撃の隙をキャンセルすることができなくなり、ガードされると反撃は必至。今まで同様ホーミング性能は高く使いやすいが、多用するのはやや危険だ。

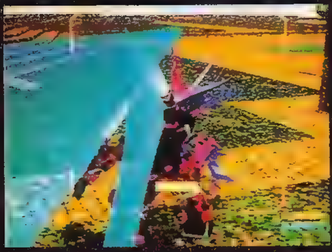
5.4における近接攻撃発生後のキャンセル表

	通常近接	QS近接	ターボ近接
ガード	○	○	○
ジャンプ(～近接)	○	○	×
ダッシュ	○	○	×
QS(～近接)	○	×	×

5.4で変更された、近接攻撃発生後のキャンセル関係を表にまとめてみた。これを元に、近接での立ち回りを発展させてみてほしい。ちなみに、QSはクイックステップの略。



相手をふっ飛ばしたあとに、追い打ちが狙えるのがうれしい。



ターボ近接も、発生後にガードでのみキャンセル可能になった。

細かい変更点をチェックせよ！

VR別ミニ攻略 & データ集 ～前編～

今回は、テムジン、フェイーイェン、アファームドB、バルバドスの5機種を研究。データを見れば、意外な事実が見つかるかもしれないぞ。

測定条件

今回と次回に分け、VR別のミニ攻略、そして通常ショットと近接攻撃、ターボショットのデータを記載していく。このデータは、ゲーメストが独自に調査したものなので、参考にしてみてほしい。

データ数値は、相手テムジン、距離200で計測したもの。この距離で当たらない攻撃は、距離を変えて測定した。複数の弾を射出する攻撃に関しては1発のみのデータを記載してあるが、ゲージ消費量に関しては、キャンセル可能なものは最低弾数射出時、キャンセルできないもの（ジャンプ攻撃など）は、全弾射出直後のものを採用した。

これらの測定条件は、オラタン5・2のムックとほぼ同じ。細かい違いを知りたい人は、照らし合わせてチェックしてみるといいだろう。

Vアーマーの削り値に注目！





ダメージ数値	ゲージ消費量	VA削り値	弾数
2.8	13.9	0	1～8

●ダメージ値
テムジンに対して距離200でヒットさせた場合のパーセンテージ。弾数の多い攻撃も、1発のみの数値になっている。

●ゲージ消費量
ウェポンゲージ消費量。キャンセル可能な攻撃は最低弾数、キャンセル不可能なものは最後まで撃ち切ったときの数値。

●Vアーマー削り値
ダメージと同じく、1発のみのVアーマー削り値を表す。小数点以下は、基本的には四捨五入と考えてもらっていい。

●弾数
攻撃時の弾数。押しっぱなしで連射可能なものは、最低弾数～最高弾数の数値。ゲージがなくなるまで撃てるものは、最高弾数を表記していない。

※フェイーイェンは、左にノーマル時の数値、右にハイパーモード時の数値を表記してある。

接近戦で勝負を決めろ！

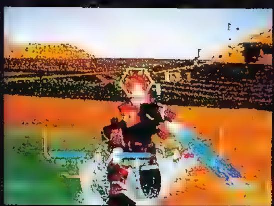
APHARMD B

遠距離戦はあくまで布石。近接をいかに磨くかがカギだ。

前回は遠距離での強力な攻撃を多数持ち、あえて接近しなくても勝利をつかむことができたアファームドB。しかし、今回はそうはいかない。まずしゃがみLT＋CWのゲージ消費量が上がり、LT＋RWのダウンを奪う性能も弱体化。当然のごとくCWの無限連射もできなくなっている。

そのかわり、相手Vアーマーを削る能力は全体的にアップ。各種LT系ショットのほか、ダッシュRWもVアーマー削り値がアップしている。

そして、勝負を決めるのは、破壊力の上がった近接攻撃だ。5・2でできた「近接痺れ竜巻（近接時にしゃがみCWを撃つテクニック）」こそできなくなったものの、ダブルロックオン距離が139.9に伸びたことも、大きなプラス要素だ。キャンセルを絡めた戦術はそれを補ってあまりある。



前ダッシュRWでもVアーマーを削れる。はじかれても削りは生きるぞ。

近接系

	ダメージ数値	VA削り値
近接系		
立ちRW近接	25.5	0
立ちLW近接	35.5	0
立ちCW近接	37.8	0
しゃがみRW近接	15.5	0
しゃがみLW近接	22.78	0
しゃがみCW近接	30	0
クイック近接	左23.2/右23.2	0
近接コンボRW→RW	15.5	0
近接コンボRW→LW	18.2	0
近接コンボLW→RW	19.1	0
近接コンボLW→LW	21.9	0
ダッシュ近接RW	28.2	0
ダッシュ近接LW	28.2	0
ダッシュ近接CW	39.1	0
近接RW+RT	29.1	0
近接LW+RT	44.1	0
近接CW+RT	45.5	0
ジャンプ近接　RW	33.7	0
LW	31	0
CW	36.4	0
ガードキャンセルRW	14.6	0
LW	18.2	0

ショット系

	ダメージ数値	ゲージ消費量	VA削り値	弾数
通常状態				
立ちRW	2.8	13.9	0	1~8
立ちLW	4.6	51.8	7	1
立ちCW	3.7	50	7	2
ジャンプRW	3.9	95.6	0	8
ジャンプLW	9.1	58.7	7	1
ジャンプCW	8.2	62.5	5	2
しゃがみRW	1.9	24.5	0	2
しゃがみLW	2.8	51.8	8	1
しゃがみCW	0	50	7	1
ターボショット系				
立ちRW+RT	6	93.4	2	11
立ちRW+LT	0	8.4	8	1~12
立ちLW+RT	20	93.2	2	1
立ちLW+LT	0.2	31.1	16	2
立ちCW+RT	0	94.5	0	1
立ちCW+RT	1	27.8	4	1
しゃがみRW+RT	3.7	62.8	1	10
しゃがみRW+LT	0	8.4	9	1~10
しゃがみLW+RT	14	86.3	3	1
しゃがみLW+LT	0.2	36.3	13	2
しゃがみCW+RT	0	94.5	20	1
しゃがみCW+RT	0	56	13	1
ジャンプRW+RT	5	95.6	2	12
ジャンプRW+LT	1	81.7	8	12
ジャンプLW+RT	27.3	93.2	3	1
ジャンプLW+LT	0.2	31.1	20	2
ジャンプCW+RT	13.7	83.4	3	1
ジャンプCW+RT	1.9	27.8	5	1
その他				
ライダーキック	45.5	100	33	−

P.S.MESSAGE G →しそれには、ハイスコアが好きな人達の、存続させていくための協力が欠かせません。自分がスコアが出せれば満足というだけではなく、ハイスコアの楽しみを最近のプレイヤーにもわかってもらえるような環境づくりをしていってもらえればと思います。（ぜんじ）

近接重視？ TEMJIN

近接攻撃のリーチを生かして、ガンガン斬りまくれ！

システムの変化と共に、素直に変化を遂げたテムジン。ロングレンジでの攻撃は全体的に見ても、ダメージがさがったり、ゲージ消費量が多くなったりと、弱体化が目立つ。しかし、その中でも、ボム系の攻撃は強化されている面もある。例えばLW＋LTは、ゲージ消費量は多くなったものの、VA削り値が格段にアップした。しゃがみは、40も削ることができる驚異的なものだ。他にも、今まで相手をダウンさせるために使ってきたRW＋LTはダウンしないかわりに、VAを大幅に削れる攻撃となった。その他の主力攻撃だった、前ダッシュRWや、しゃがみCW＋LTなどは、どちらもホーミング性能やゲージ消費量に変化が見られ、弱体化したが、極端に使いにくくなったわけではない。気になる点は、下の表を参考に。


今後はボムの使い方が鍵になることは間違いないはず…。

近接系

	ダメージ数値	VA削り値
近接系		
立ちRW近接	33	0
立ちLW近接	36	0
立ちCW近接	39	0
しゃがみRW近接	22	0
しゃがみLW近接	26	0
しゃがみCW近接	34	0
クイック近接	25	0
近接コンボRW→RW	17	0
近接コンボRW→LW	22	0
ダッシュ近接RW	30	0
ダッシュ近接LW	30	0
ダッシュ近接CW	41.5	0
近接RW＋RT	43.5	0
近接LW＋RT	41	0
近接CW＋RT	46	0
ジャンプ　RW	37	0
ジャンプ　LW	40	0
ジャンプ　CW	37	0
ガードリバーサル RW	19	0
ガードリバーサル LW	22	0

ショット系

	ダメージ数値	ゲージ消費量	VA削り値	弾数
通常状態				
立ちRW	12.5	3.3	0	1
立ちLW	8.1	68	3	1
立ちCW	4	61.2	0	1
ジャンプRW	15.7	7.1	0	4
ジャンプLW	9	72	3	1
ジャンプCW	6.2	61.2	0	1
しゃがみRW	9	3.3	0	1〜4
しゃがみLW	6	72	7	1
しゃがみCW	3	55.6	0	1
ターボショット系				
立ちRW＋RT	25	48.4	0	1
立ちRW＋LT	0	9.1	11	1〜10
立ちLW＋RT	15	80	1	1
立ちLW＋LT	4	52	27	1
立ちCW＋RT	12	77.8	1	1
立ちCW＋RT	10	66.7	0	1
しゃがみRW＋RT	20.8	38.8	0	1
しゃがみRW＋LT	0	12.3	10	1〜8
しゃがみLW＋RT	12	76	0	1
しゃがみLW＋LT	3	60	40	1
しゃがみCW＋RT	9.7	66.7	2	1
しゃがみCW＋LT	8	61.2	0	2
ジャンプRW＋RT	30	54.9	0	2
ジャンプRW＋LT	1	87.5	16	10
ジャンプLW＋RT	18	84	0	1
ジャンプLW＋LT	4	56	27	1
ジャンプCW＋RT	16.5	77.8	1	1
ジャンプCW＋RT	10	66.7	0	1
その他				
メガスピンソード	39	CW 100	0	
サーフィンラム	49	ALL 100	0	

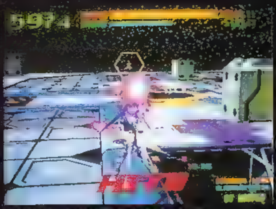
RWでアーマーをケズれ！ Fei-Yen-Kn

LWは温存、RWをうまく使って立ち回りを制していこう！

Ver5・4での主な変更点としては、RWヒット時にV・ARMORをケズれるようになった点と、LWの武器ゲージ消費量の増加。これに加えて、ハイパー・モードを任意に発動可能。「ノーマルモード中にスタートボタン」の発動コマンドで、残シールド・ゲージが29・7%になり、V・ARMOR90%へと変化してハイパー・モードになる。

ターボショットについては、ジャンプLW＋LTにLW＋RT系と同様のスタン効果が追加されて、ヒット時にランダムでスタンさせることが可能。近距離であれば、着地してからの追い打ちも狙っていける。

また、近接攻撃ヒット時にV・ARMORが減るようになった半面、ダブルロックオン時のLW＋LT↓CWはできない。ただし、LW始動のコンビネーションはまだ残っている。


RT＋LWは7連射だが、武器ゲージが少なくても撃つことはできる。

近接系

	ダメージ数値	VA削り値
近接系		
立ちRW近接	31.9	40
立ちLW近接	25.5	33
立ちCW近接	33.7	40
しゃがみRW近接	23.7	20
しゃがみLW近接	27.3	27
しゃがみCW近接	33.7	33
クイック近接	22.3	27
近接コンボRW→RW	15.5	20
近接コンボRW→LW	15.9	20
ダッシュ近接RW	27.3	40
ダッシュ近接LW	27.3	43
ダッシュ近接CW	40	54
近接RW＋RT	26.4	30
近接LW＋RT	38.7	47
近接CW＋RT	45.5	54
ジャンプ近接　RW	37.3	43
ジャンプ近接　LW	39.1	47
ジャンプ近接　CW	41	50
ガードリバーサル RW	27.3	33
ガードリバーサル LW	22.8	27

ショット系

	ダメージ数値	ゲージ消費量	VA削り値	弾数
通常状態				
立ちRW	2.3/3.7	3.4/3.4	7/7	1〜12/1
立ちLW	9.1/11	66.7/66.7	0/0	1/1
立ちCW	14.6/25.5	73.4/80	7/7	1/1
ジャンプRW	2.3/4.6	11.4/11.4	5/7	5/3×5
ジャンプLW	11/9.9	66.7/66.7	0/0	1/1
ジャンプCW	18.2/25.5	83.4/86.7	1/7	1/1
しゃがみRW	1.4/1.9	15/23	7/7	1〜5/1〜5
しゃがみLW	0/0	66.7/55.6	0/0	1/1
しゃがみCW	11/21.9	66.7/73.4	0/11	1/1
ターボショット系				
立ちRW＋RT	11/16.5	99.4/99.4	0/0	7/7
立ちRW＋LT	0/0.5	7.4/4.0	10/12	1〜8/1〜8
立ちLW＋RT	9.1/16.4	72.3/66.7	0/0	1/1
立ちLW＋LT	7.3/8.2	41.7/41.7	5/7	1/1
立ちCW＋RT	21.9/29.1	93.4/93.4	0/0	1/1
立ちCW＋LT	5.5/6.6	33.4/26.7	0/13	1/1
しゃがみRW＋RT	11/13.7	94.7/94.7	0/0	5/5
しゃがみRW＋LT	0/0.5	8/16	12/13	3〜8/3
しゃがみLW＋RT	9.1/13.2	72.3/66.7	0/0	1/1
しゃがみLW＋LT	5/8.2	50/55.6	3/24	1/1
しゃがみCW＋RT	25.5/36.4	100/73.4	0/	1/1
しゃがみCW＋LT	3.7/5.1	33.4/26.7	0/27	1/1
ジャンプRW＋RT	12.8/19.1	92/92	0/0	5/5
ジャンプRW＋LT	0/0.5	86.4/46.4	8/10	8/8
ジャンプLW＋RT	13.7/19.3	72.3/72.3	0/0	1/1
ジャンプLW＋LT	8.2/11.7	41.7/41.7	4/5	1/1
ジャンプCW＋RT	21.9/29.1	100/100	1/1	1/1
ジャンプCW＋LT	7.3/8.8	33.4/26.7	1/13	1/1

相対的に見ると強まったっ!!

RAIDEN

攻撃力はそのままに、機動力がアップ!! かなり強いか!?

Ver5・4における、さまざまな変更点は、ライデンに大きな恩恵をもたらした。

非常に大きな点は、前バージョンでかなり回避しづらかった攻撃の弱体化に伴い、ライデン自体の移動スピードの上昇があげられる。

これにより、以前では回避すら困難だった攻撃が、格段に回避しやすくなった。

武装面では、LWのグランドナパームに手が加えられ、爆発後の火柱が上がらなくなってしまった。しかし、LW＋LTショットはかなり変化し、バウンドするものや、上空に打ち上げるものなど、いわゆる「置いとき」で使えるものもある。戦法に幅が出そうだ。

また、前バージョンでは、非常に頼りになった、CW＋LTだが、効果時間が短くなってしまった。だが、しゃがみでは、Vアーマーが削れるぞ。



新戦法を予感させるしゃがみLW+LT。空中戦を得意とする相手に有効。

近接系

近接系	ダメージ数値	VA削り値
立ちRW近接	36.4	0
立ちLW近接	28	0
立ちCW近接	49.5	0
しゃがみRW近接	24	0
しゃがみLW近接	28	0
しゃがみCW近接	38	0
クイック近接	左29/右29.5	0
近接コンボRW→RW	19	0
近接コンボRW→LW	11.5	0
近接コンボLW→RW	22.8	0
近接コンボLW→LW	11.6	0
ダッシュ近接RW	37.5	0
ダッシュ近接LW	37.5	0
ダッシュ近接CW	48.5	0
近接RW+RT	44.5	0
近接LW+RT	26	0
近接CW+RT	50	0
ジャンプ近接　RW	37	0
ジャンプ近接　LW	37	0
ジャンプ近接　CW	44	0
ガードリバーサル RW	30.5	0
ガードリバーサル LW	22	0

ショット系

	ダメージ数値	ゲージ消費量	VA削り値	弾数
通常状態				
立ちRW	11.9	15.7	8	1
立ちLW	12.1	47.3	14	1
立ちCW	43.2	87.5	0	2
ジャンプRW	30	81.9	7	4
ジャンプLW	9	76.4	20	1
ジャンプCW	50	87.5	0	2
しゃがみRW	7.5	67.5	9	4
しゃがみLW	12.1	47.3	16	1
しゃがみCW	50	87.5	0	2
ターボショット系				
立ちRW+RT	30	91.3	4	2
立ちRW+LT	0	39.4	16	5
立ちLW+RT	15.4	51	5	1
立ちLW+LT	0	51	33	1
立ちCW+RT	50	100	7	2
立ちCW+RT	0	95	0	16
しゃがみRW+RT	24	91.9	4	2
しゃがみRW+LT	10	86.3	24	5
しゃがみLW+RT	10	54.6	5	1
しゃがみLW+LT	8.8	51	48	1
しゃがみCW+RT	50	87.4	7	2
しゃがみCW+RT	0	95	1〜56	16
ジャンプRW+RT	36	68.8	4	1
ジャンプRW+LT	10	39.4	8	5
ジャンプLW+RT	16	100	13	1
ジャンプLW+LT	0	51	43	1
ジャンプCW+RT	50	100	7	2
ジャンプCW+RT	0	95	0	16

前ダッシュLWが強力に!

BAL-BADOS

今度は鬼マインなしでも最強を狙えるVRになった?

バル・バドスは旧バージョンからの変更が比較的少ない。明確に攻撃が変わったものといえば、RT＋LWのマインの発射弾数が多くなった程度で、当然、いままでと同じ感覚で戦っていける。

気になる鬼マインは、従来と同様の操作で発射可能だが、発射されるのは通常のマインで、連続ヒットさせない限り転倒は奪えない。

同じグラフィックでも性質が変化したものもいくつかある。前ダッシュLWはマインのホーミング性能がアップ。ジャンプCWはヒット時にスタン効果を得た代わりに、ダメージ値・Vアーマー削り値ともに0となった。

近接に関してはRT＋RW攻撃が、5・2では発射前の状態で当てても大ダメージを与えられたが、5・4ではわずかなダメージになった。



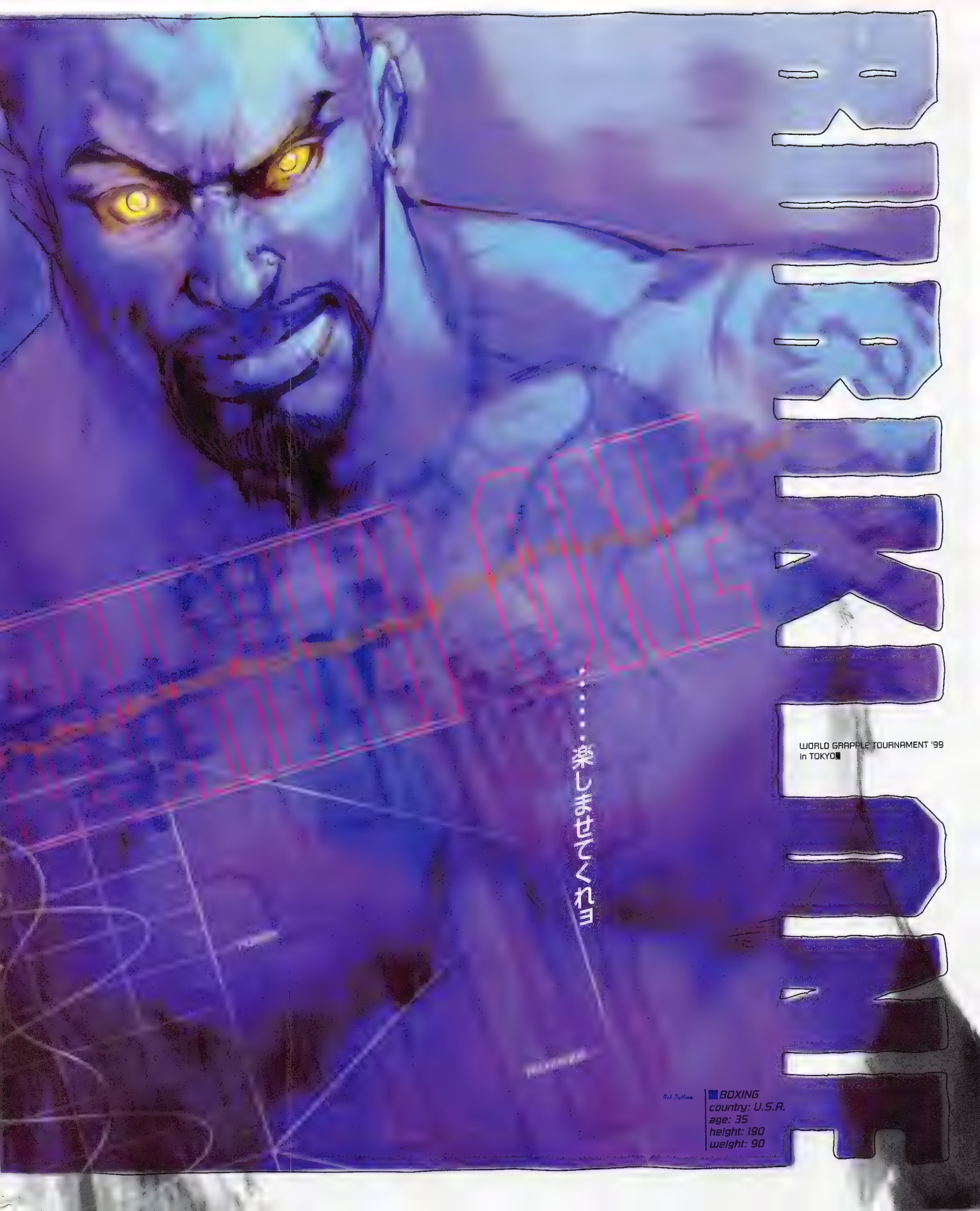
ERLの切り離し表示も、ジャンプの文字が追加された。

近接系

近接系	ダメージ数値	VA削り値
立ちRW近接	26	0
立ちLW近接	30	0
立ちCW近接	35.5	0
しゃがみRW近接	13.7	0
しゃがみLW近接	21.9	0
しゃがみCW近接	26.4	0
クイック近接	右 25.0/左25.0	0
近接コンボRW→RW	17	0
近接コンボRW→LW	16.4	0
ダッシュ近接RW	41	0
ダッシュ近接LW	24.6	0
ダッシュ近接CW	40	0
近接RW+RT	41 (10)	0
近接LW+RT	31.9	0
近接CW+RT	39.1	0
ジャンプ近接　RW	35.5	0
ジャンプ近接　LW	37.3	0
ジャンプ近接　CW	40	0
ガードリバーサル RW	13.7	0
ガードリバーサル LW	19.6	0

ショット系

	ダメージ数値	ゲージ消費量	VA削り値	弾数
通常状態				
立ちRW	4.7	12	4	1〜∞
立ちLW	5.5	16	3	1〜8
立ちCW	4	78.1	0	16 (8)
ジャンプRW	4.6	88	3	4
ジャンプLW	1.9	92	0	4
ジャンプCW	0	78.1	4	2
しゃがみRW	2.9	76	6	5
しゃがみLW		48	4	3
しゃがみCW	18.2	78.1	0	1
ターボショット系				
立ちRW+RT	7.8	80	0	1
立ちRW+LT	0.1	3.4	0	0
立ちLW+RT	3.7	96	9	5
立ちLW+LT	0.1	3.4	0	0
立ちCW+RT	8.2	97.6	0	32(16)
立ちCW+RT	5.5	58.6	0	2
しゃがみRW+RT	11	100	10	1
しゃがみRW+LT	0.1	3.4	0	0
しゃがみLW+RT	0.5(14.0)	93.4	20(20)	1
しゃがみLW+LT	0.1	3.4	0	0
しゃがみCW+RT	22	97.6	0	4
しゃがみCW+RT	2	48.8	0	2
ジャンプRW+RT	7.7	66.7	5	8
ジャンプRW+LT	0.1	3.4	0	0
ジャンプLW+RT	0.5 (8.3)	93.4	13 (13)	4
ジャンプLW+LT	0.1	3.4	0	0
ジャンプCW+RT	16.4	97.6	0	4
ジャンプCW+RT	6.2	68.3	0	2
その他				
リフレクトレーザー	29.8		0	
リフレクトレーザー2	14.6		0	
二段	37.3		0	
交互	21.9		0	


……楽しませてくれョ
WORLD GRAPPLE TOURNAMENT '99
in TOKYO
BOXING
country: U.S.A.
age: 35
height: 190
weight: 90


3rd STRIKE
STREET FIGHTER III
Fight for the Future
ストリートファイターIII　サード ストライク
ファイト フォー ザ フューチャー
© CAPCOM CO., LTD. 1999 ALL RIGHTS RESERVED.
STRIKE
CP SYSTEM III
第5弾

CAPCOM®

真の闘いは、美しい。

華麗に舞う。一瞬に賭ける。
火花を散らす。息を呑む数刻。
闘え。勝つのはその後でいい。

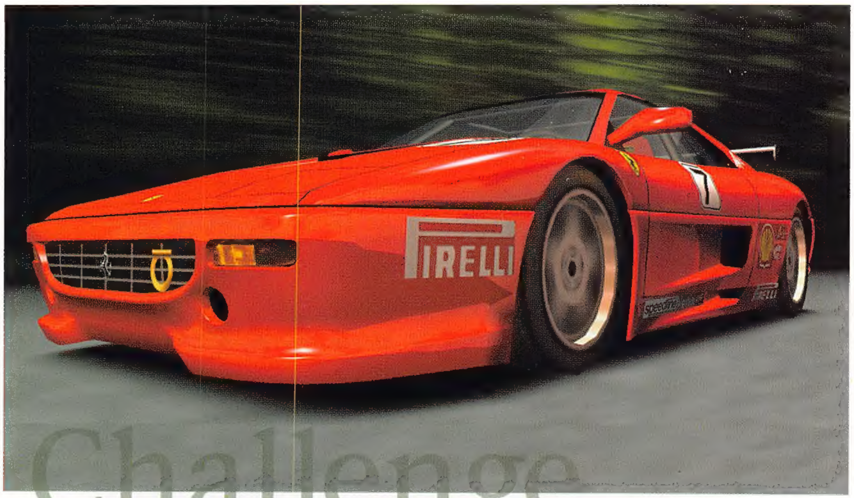


芸術的で贅沢な「夢」のマシンを堪能

— F355チャレンジ —

世界を代表するゲームプロデューサー鈴木裕による リアルレーシング・シミュレーター

F355 challenge



Challenge amore mio !

F355 challenge™, all associated logos and the F355 Challenge distinctive designs are trademarks of Ferrari S.p.A

SEGA™ © SEGA 1999



●実在の5つのサーキットコースを激走！
もてぎ／モンツァ／すごう／鈴鹿／ロングビーチ

●走行データのプリントアウトが可能！
走行ライン、区間タイム、各区間のエンジン回転数、スピード、ギヤ等、自分のプレイ記録をチェック。

3つのレベル、3つのモードで楽しさ満載！

F355 challengeという一車種に限定したゲームに、フェラーリ社が初めてのライセンス供与。

レーシング・ドライバーを目指す人がサーキットをより正確に覚え、短期間で運転技術が向上するように作られた本格的シミュレーター。



画面はすべてゲームのイメージ映像です

職業ゲームシリーズ登場！

職ゲー



セガ・プロフェッショナル・シリーズ

第1弾「タクシードライバー」「クレイジータクシー」
第2弾「パイロット」「エアライン パイロッツ」
第3弾「消防士」「ブレイブファイアーファイターズ」

まだまだ続く職業ゲームシリーズ！

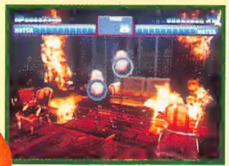
消防士
ブレイブファイアー
ファイターズ
© SEGA1999

放水アクションゲーム

消防士 BRAVE FIRE FIGHTERS

迫りくる炎に、勇気を燃やせ!!





大迫力の炎、リアルな煙、爆発、消火活動の「恐怖と緊張感」と放水の「爽快感」を体感しよう！



GAMEST
JUNE 6.30 1999 No.266
毎月15/30日発売
アーケードゲーム専門誌 ゲーメスト

平成11年6月30日発行（毎月2回、15日、30日発行）第14巻第23号通巻266号
昭和62年5月6日第3種郵便物認可
発行人■加藤 博 編集人■高橋 己代子 発行■株式会社 新声社
〒101-8935 東京都千代田区神田神保町1-26 TEL 03(3293)9321

特別定価540円 本体514円 送料140円

雑誌22445—6/30 ©1999 SHINSEISHA INC. Printed in Japan

T1122445060544